DUNGEONS & DRAGONS®

AVENTURA SIN FIN

Tú eres el héroe de la aventura
enfréntate con dragones y espíritus malignos.
De tus decisiones depende tu supervivencia.

Retorno a Brookmere

Rose Estes

Eres Brion, un elfo guerrero que cumple una misión de reconocimiento en nombre del rey, tu padre. ¿Conseguirás aniquilar a los monstruos que invadieron Brookmere, el castillo de tu familia? Múltiples son las sendas que puedes escoger para recorrer Brookmere y sólo a ti te corresponde elegir y decidir si encuentras la verdad… ¡o el desastre!

¿Lucharás contra los monstruos que acechan desde los obscuros corredores del castillo?

¿Intentarás vencer al hombre-rata, el perverso dictador que controla el castillo de Brookmere?

¿O echarás a correr por otro pasillo hacia lo desconocido?

Sean cuales fueren tus elecciones, tendrás aventura y acción en los libros de «Aventura sin fin». Volverás repetidas veces al punto de partida para recorrer nuevas y emocionantes aventuras.

¿Te permitirán tus elecciones hallar el Retorno a Brookmere?

epublibre

Rose Estes

Retorno a Brookmere

D&D Aventura sin fin: Cubierta negra - 04

ePub r1.0
Titivillus 17.01.2017

Título original: *Return to Brookmere*
Rose Estes, 1962
Traducción: Iris Menéndez & Horacio González Trejo
Ilustraciones: Timothy Truman
Diseño de cubierta: Jerry Elmore

Editor digital: Titivillus
ePub base r1.2

A mi madre,
que me enseñó a esforzarme

¡ATENCIÓN!

Este libro pertenece a la colección «AVENTURA SIN FIN», de «DUNGEONS & DRAGONS®». Entre sus páginas encontrarás la emoción de vivir muchas aventuras en tierras y reinos fantásticos, poblados de dragones, orcos, *halflings*, elfos, magos, etc…

Puedes leer el libro muchas veces y llegar a distintos finales, de modo que si tomas una decisión imprudente que te conduce a un fatal desenlace, retrocede al principio y comienza de nuevo.

Este relato contiene muchas elecciones: las hay sencillas, sensatas, temerarias… e incluso muy peligrosas. Estas elecciones las encontrarás siempre al final de las páginas.

Las páginas que no tengan elecciones debes leerlas normalmente, o sea, seguidas. Además, al final de cada libro encontrarás una relación y descripción de todos los seres extraños que aparecen en el relato.

Recuerda, tú eres quien toma las decisiones, tú eres el héroe y en tus manos está tu propia supervivencia.

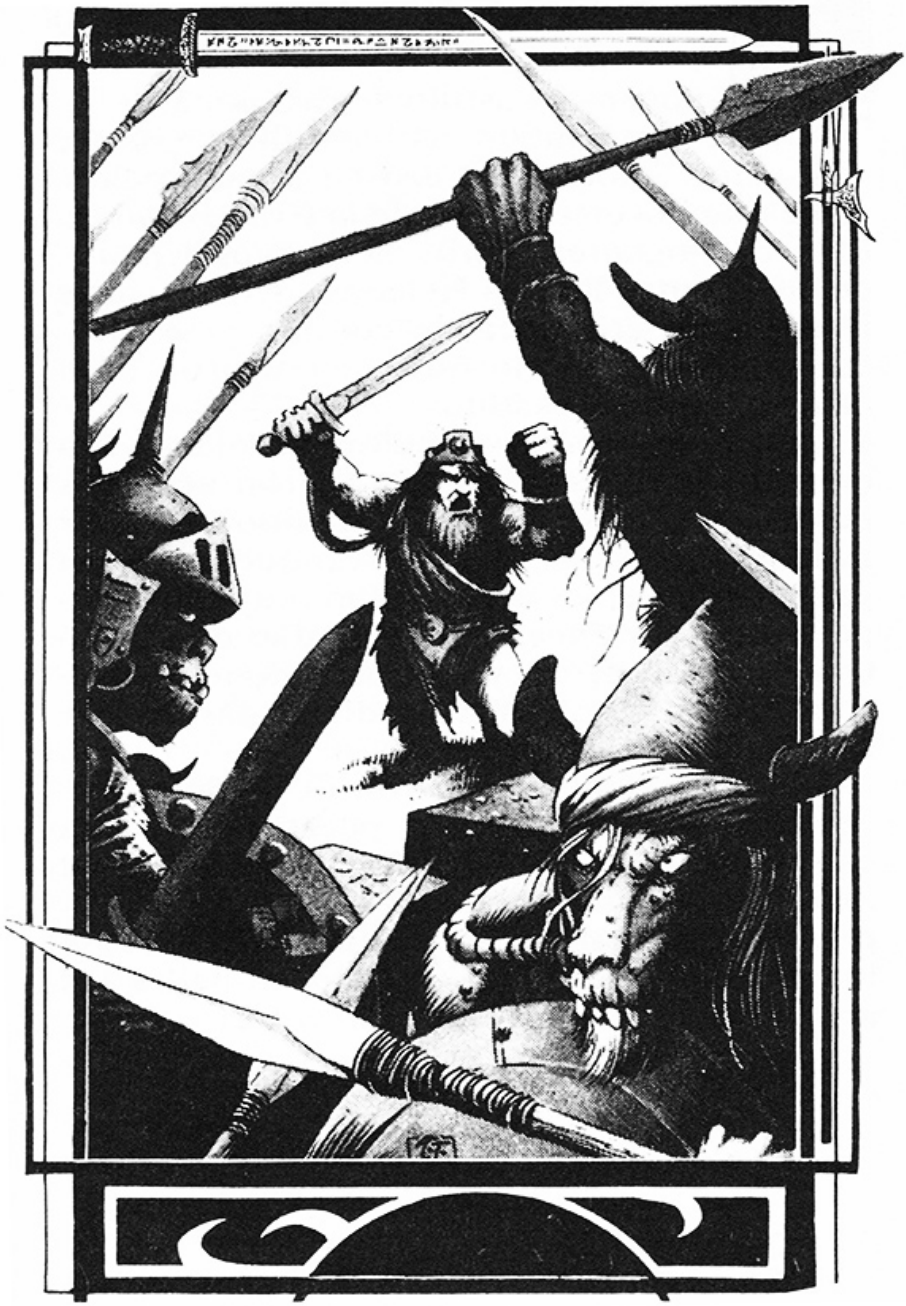
En Retorno a Brookmere serás Brion, un elfo guerrero. Mides un metro cincuenta y dos; pesas cuarenta y cinco kilos. Tu pelo de color de miel te llega a los hombros; tienes orejas puntiagudas y brillantes ojos gris verdoso. La vista de elfo te permite ver objetos en la oscuridad hasta una distancia de veinte metros. Aunque los elfos no son tan fuertes como los seres humanos, suelen ser más listos y veloces. Además conocen el idioma de los orcos, de los trasgos, de los grantrasgos, de los gnolls, y también el lenguaje «común» de los seres humanos.

Para esta aventura, el rey Cedrus, tu padre, te ha dado un

atuendo magníficamente realizado en cota de malla plateada, que te cubre de la cabeza a la cintura. La cota de malla parece un suéter de punto grueso, pero está tejido en metal y no en lana. Es ligera, flexible, y te protegerá en el combate. Llevas tu cota de malla bajo una túnica de lana morada. Unos resistentes pantalones de cuero negro y botas altas del mismo color completan el conjunto. Vas armado con una espada y un puñal, y también tienes un escudo de brillante metal. Llevas atado a la cintura un morral de piel lleno de agua y alimentos.

Llevas alrededor del cuello una pesada cadena de oro de la que cuelga un amuleto del mismo metal, tallado con piedras preciosas y con forma de cabeza de león. Es el legendario amuleto conocido como Boca de Mímulus. Gracias al mágico collar podrás entenderte con cualquier criatura que encuentres en tu aventura.

Los peligros que te aguardan pondrán a prueba toda tu destreza. Aguza el ingenio, agarra la espada con firmeza, vuelve la página y da el primer paso hacia… ¡la aventura!



ENCABEZAS un grupo de cuatro elfos guerreros; vuestra misión consiste en explorar las ruinas de tu antiguo hogar, el Castillo de Brookmere. Antaño el magnífico castillo bullía de risas y canciones. Ahora todo eso ha desaparecido. Hace mucho, en tiempos de la Gran Hambre, los orcos, gigantes y otros monstruos llegados de las Lejanas Tierras Heladas cayeron sobre Brookmere en busca de comida y tesoros. Destruyeron todo lo que encontraron a su paso, incluido el castillo.

Los defensores de Brookmere, menos numerosos que los invasores, fueron atacados por sorpresa. No tuvieron tiempo de pedir ayuda a los reinos vecinos. Aunque lucharon valientemente, los elfos tenían muy pocas esperanzas de vencer a las hordas de monstruos. Tu padre, el rey Cedrus, ordenó pesaroso a tu pueblo que retrocediera, para evitar una aniquilación total.

Familia y amigos huyeron de Brookmere, salvando únicamente las pocas posesiones que pudieron cargar a sus espaldas. Tu último recuerdo del querido hogar corresponde a espantosos monstruos que os insultaban desde los muros del castillo. Abatido, tu padre los amenazó con el puño, jurando volver.

Ahora te ha enviado con cuatro elfos guerreros, a averiguar qué queda de su castillo y del tesoro oculto en sus sótanos.

Interrumpís la marcha en el linde del bosque que en otros tiempos rodeaba el castillo. Abres desmesuradamente los ojos, incrédulo, lo único que queda en pie es la estructura destrozada de una torre. El resto son ruinas. El terreno está salpicado de enormes montículos de piedra. El rasgo más destacado del desolador paisaje es un enorme hoyo negro en la superficie del castillo que ocupa toda la extensión de sus sótanos que en otros tiempos albergaron la cámara del tesoro.

Con la ayuda de tus amigos apartas algunas piedras y bajas por un serpenteante corredor que conduce al hoyo. Cuando estás a mitad de camino se derrumba la escalera y parte de las paredes. Caes en el vacío hasta desmayarte.

Recuperas el conocimiento en medio de una silenciosa oscuridad. Te parece que tienes todos los huesos rotos y sientes la boca seca. Te preguntas qué les habrá ocurrido a tus amigos. A lo

lejos, muy por encima de tu cabeza, vislumbras una débil luz y el borde del hoyo. Debajo distingues el tenue contorno de un pasillo que lleva a los sótanos.

1. Si resuelves volver a buscar a tus amigos, pasa a la página 93.
2. Si decides explorar el corredor, pasa a la página 36.
3. Si prefieres repasar serenamente tus posibilidades antes de tomar una decisión, pasa a la página 29.

Comprendes demasiado tarde que has elegido mal. Los grantrasgos caen sobre ti, riendo perversamente. Aunque combates con gran valentía, no puedes ganar.

—No me merezco esto. Sólo soy un inocente espectador —chilla Mim.

Uno de los grantrasgos te arranca a Mim v con él rodea su mugriento cuello. Baja a zancadas el corredor, tarareando desafinadamente una melodía.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

Entras en la habitación con el disfraz puesto y finges ser un trasgo.

—¡De prisa! —dices con voz ronca—. Se han derribado las paredes de la sala de guardia de los orcos. ¡Necesitan ayuda!

Excepto los kobolds, los demás salen precipitadamente. Ries para tus adentros, pues Sissel dará buena cuenta de ellos en un instante.

Los otros dos permanecen en posición de firmes en medio de la habitación. Te miran fijamente, con cara de estúpidos.

—No podemos ir si no nos lo ordena Taurig. Tú no eres nuestro jefe. Taurig montará en cólera con los que se largaron —dice uno de ellos.

Desenvainas la espada, arremetes contra ellos y los matas. Pasas por encima de sus cadáveres y abres la puerta de la derecha.

El aire fresco acaricia tu rostro. Sientes el aroma de los pinos y los prados. El amuleto empieza a cantar con voz profunda y retumbante:

—¡Bene Viburnum habitat esu, esqua, esqua, esqua!

Sabes que prácticamente ha concluido tu misión. Puedes volver y contarle a tu padre todo lo que sabes. Entre vuestras fuerzas y el ejército de comadrejas de Sissel, destruiréis al enemigo. ¡Brookmere será vuestro otra vez!

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

Trepas hasta la entrada y te sientas al sol, dichoso con sólo respirar el aire fresco. Después de descansar inicias el trayecto a casa. Le contarás todo a tu padre. Tal vez algún día otro grupo intente descubrir qué queda del castillo. Hasta entonces, tu familia y tus amigos tendrán que vivir en el exilio, conformándose con los recuerdos de Brookmere.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

Sacas una antorcha de la mochila y la enciendes. Su llama ilumina débilmente un pasillo polvoriento.

—Sospechaba que escogerías este camino —gruñe una voz.

Giras, sorprendido, empuñando la espada, listo para el combate. La voz prosigue:

—Sabes que por aquí tropezaremos con toda clase de monstruos. ¿No prefieres dar la vuelta y regresar a casa?

Bajas la vista hasta el pecho, desconcertado. El amuleto… la Boca de Mímulus te habla. Tu padre te advirtió que si lo llevabas puesto podrías entenderte con monstruos y animales, pero no te dijo que el amuleto supiese hablar.

Aunque te sientes un poco tonto charlando con un collar, lo levantas hasta tus ojos, lo miras y dices:

—Prometí a Padre que averiguaría qué quedaba de Brookmere y si toda nuestra familia podía retornar.

Pasa a la página 15.

TIMOTHY TRUMAN

—Bien, aquí estamos, probablemente camino de nuestra perdición —gruñe Mim—. Al menos podrías limpiarme. Gracias a la caída estoy lleno de polvo.

—Si eres capaz de hablar en cualquier momento, ¿por qué no dijiste algo antes? —preguntas.

—Sólo hablo cuando tengo algo que decir, jovenzuelo. Ocurre que hasta ahora no estaba preocupado. No importa, sigamos adelante. A propósito, por favor, llámame Mim. Detesto que me digan «tú».

—De acuerdo, Mim, así sea —dices y te encaminas pasillo abajo.

La caminata es difícil pues las paredes chorrean agua que cae sobre el suelo de piedra resbaladiza. El destello verde se abrillanta.

Exactamente delante de ti aparece un enorme canto rodado en cuya base se ha formado un profundo charco que ahora está lleno de pececillos ciegos y pálidas salamandras de ojos saltones.

Eludes el charco y te arrastras rodeando el canto rodado. El destello verde resulta especialmente brillante después de las penumbras del corredor.

Te encuentras en una pequeña habitación en ruinas, de cuya arcada del fondo rezuma un brillante hongo verde. Tus narices se impregnan de un olor acre a setas podridas. Poco a poco se desprenden y caen al suelo trozos del hongo, que forman un charco tornasolado.

—Te aconsejo que seas prudente —dice Mim. Esta puede ser una variedad de lodo verde. Si nos toca, no contaremos la aventura. Tu padre jamás me perdonaría que le permitiera disolvernos.

—A mí tampoco me gustaríanada —admites—. Confío en que sólo sea un hongo inofensivo, una especie de seta.

—Y yo abrigo la esperanza de que tengas razón —musita Mim.

—¡Allá vamos! —gritas.

Cruzas los dedos convocando a la buena suerte y te precipitas hacia la puerta. Una gota brillante cae sobre ti. Esperas, temeroso de respirar siquiera, pero no ocurre nada. ¡Tenías razón! Era inofensivo.

Te encuentras en otro corredor que no está iluminado por la extraña incandescencia verde, pero tu antorcha arroja una tenue luz. Oyes gruñidos y lamentos distintos a cualquier sonido que hayas oído antes.

Por un lado el pasillo da a lo que en otros tiempos era una de las cámaras del tesoro. En lo alto de una pila de destellantes joyas, en el centro de la habitación, hay un joven gnoll que resuella en un raído mantel dorado, mientras conversa con una aburrida salamandra.

El gnoll se parece a una hiena; tiene la piel gris verdosa, el pelo amarillo rojizo y largas garras afiladas. Va adornado con gruesas cadenas de oro, collares alhajados y una corona adornada con piedras preciosas. No obstante, bajo tantas galas aparece su ropaje harapiento y sucio.

El gnoll está de espaldas a ti y lloriquea ante la salamandra:

—No tenían ningún derecho a largarse dejándome abandonado… No puedo evitar ser distinto a los demás… no me gusta matar ni hacerle daño a nadie. Esos repulsivos orcos que deambulan por aquí todo el tiempo me ponían la carne de gallina. Lo intenté… de verdad que lo intenté… pero no pude aficionarme a descuartizar, ni a ninguna de las cosas horribles que suelen hacer los gnolls. Siempre se reían de mí porque era diferente. Me gustan las cosas bonitas y brillantes.

El ser interrumpe sus palabras ahogado por los sollozos. Unos segundos más tarde, ya tranquilizado, prosigue la charla.

—Golgal me dijo: «Nasnath, nunca valdrás nada. Un verdadero gnoll sólo debe pensar en la destrucción. Tú te pasas el día aquí, jugando con tus baratijas. Cuando aprendas a comportarte como un gnoll, podrás unirte a nosotros. Hasta que llegue ese momento, quédate aquí con las ratas y las salamandras». A continuación se largaron. No me parece justo. ¿Tú qué opinas?

La salamandra no contesta.

El corredor pasa junto a la habitación en la que lloriquea el monstruo.

1. Si decides seguir adelante sin entrar en la habitación ni luchar con el gnoll, pasa a la página 71.
2. Si prefieres entrar y combatir con la criatura, pasa a la página 114.

Te ven e intentan levantarse, pero están ebrios y en cambio tú conservas la sobriedad. Los liquidas en un santiamén. Acomodas astutamente la escena para dar la impresión de que se han matado entre sí en una gresca de borrachos. Huyes a toda prisa pasillo abajo.

—Bien, jovenzuelo, es muy posible que todo vaya bien si me dejas ser tu tutor. A nuestro regreso tendré que hablar con tu padre acerca de un cargo en la enseñanza —comenta Mim.

La depresión cede y brincas por el corredor con espíritu alegre.

Más allá ves varias puertas de roble con enormes cerraduras. Es extraño pero no hay guardias; en una hay encajada una gran llave de hierro y de la cerradura cuelga un llavero con otras llaves. Te preguntas qué habrá detrás. Das vuelta a la llave y abres. La puerta cruje. Con la antorcha en alto, te asomas al interior. Unas brillantes luces con todos los colores del arco iris se reflejan en la llama de tu antorcha.

—¡Mira! —gritas, exaltado—. Todas las gemas del mundo deben de estar en esta habitación. ¿Cómo habrán llegado aquí? Supera en diez veces el tesoro de mi padre.

—¡Fantástico! ¡Estupendo! —exclama Mim—. Quizá seamos recompensados por nuestros esfuerzos.

Coges el llavero y abres las demás habitaciones. Destellante oro, brillantes piezas de plata y centelleantes zafiros están amontonados del suelo al techo. Corres de habitación en habitación, gritando:

—Aquí hay de todo… está todo el tesoro de Brookmere y mucho más. Padre desbordará de alegría.

—Lamento interrumpirte —dice Mim—. ¿Puedes decirme dónde están los guardianes de estas habitaciones? ¿Por qué unas cámaras de tesoros como éstas se dejarían sin custodia y con la llave en la cerradura?

Pasas cautelosamente por el pasillo, con la espada y la antorcha listas para la acción. No hay guardianes en ningún lado. El corredor, el techo y el suelo están impecables. Interrumpes tus pasos y piensas que es muy raro no ver polvo, ni telarañas, ni musgo en un sótano, sobre todo si se trata de un sótano habitado por monstruos.

Notas un tenue resplandor que baja por el pasillo en la dirección que llevabas. La estela se desdibuja ante tus ojos y luego desaparece.

—Quizás es un caracol gigante —conjetura Mim—. Cuando yo estaba en Hrothmer, atrapamos uno y lo asamos con mantequilla y ajo. Era muy sabroso y sirvió de alimento a tres pelotones.

Fijas la vista en el suelo y te preguntas si el caracol no habrá sido obra de tu imaginación. Mueves la cabeza de un lado a otro para despejarte.

—No sé qué era, pero ha desaparecido y eso es lo único que me importa. Conocemos el número de nuestros enemigos, sus debilidades y la localización del tesoro. No nos preocupemos por quién, qué ni por qué. Salgamos de aquí. En cuanto le diga a mi padre todo lo que ahora sabemos, recobraremos los restos de su reino y lo reconstruiremos para superar su antigua gloria.

—Preocuparnos por quién, qué y por qué es lo que hasta ahora nos ha mantenido vivos —afirma Mim—. Te sugiero que insistas en hacerte estas preguntas.

Pero tú estás satisfecho de ti mismo y no respondes. Avanzas azancadas.

Entras en una vasta habitación, pasas una mirada a tu alrededor y no ves a ningún guardia. Ante ti hay dos puertas de madera. Aún te preguntas por qué no había guardianes en la entrada de la cámara del tesoro, pero no quieres dejarte impresionar por la inquietud de Mim.

Echas a andar y en medio de la habitación ves algo que te pone los pelos de punta. Entre las dos puertas hay colgado un esqueleto, a unos treinta centímetros del suelo. Todavía conserva trozos de cuero y de la armadura de metal. Aferra una espada y una daga entre sus manos huesudas. Bajo tus propios ojos desaparecen lentamente algunas partes del cuero y de los huesos. Notas que la tenue estela llega hasta ese punto. De pronto, observas que empieza a rezumar lentamente en tu dirección, lo mismo que el esqueleto.

Miras más atentamente y ves piezas de armaduras de orco suspendidas en el aire.

Retrocedes asustado y tu antorcha arroja un débil reflejo por encima del esqueleto. Con gran cautela tocas el reflejo con la espada.

Comprendes tu error instantáneamente. Tienes la impresión de haber introducido la espada en una especie de mermelada espesa. La hoja parece doblarse ligeramente, mientras ves que una superficie de tres metros por tres reluce y tiembla como si fuera jalea. ¡Es un cubo gelatinoso! Un carroñero de los sótanos que disuelve cualquier cosa lo bastante imbécil como para cruzarse en su camino.

Ahora que sabes lo que estás mirando, ves fácilmente sus dimensiones. Parece algo inofensivo pero, como han comprobado los orcos, no lo es. Se desliza en tu dirección.

—Como habría dicho el hechicero que me creó, «¡Bene atua lavernum!» —exclama Mim.

—¿Y eso qué quiere decir?

—¡Huyamos! —grita Mim.

1. Si decides atacar el cubo con la espada, pasa a la página 129.
2. Si resuelves hacerlo con la antorcha, pasa a la página 133.

Mientras te acercas a su horrible boca, das varias estocadas con la espada. La hoja corta el labio del gigante y golpea contra un enorme diente, mientras vibra en tu mano.

—¡Ay! —grita Furd.

El gigante se lleva ambas manos al labio sangrante y te deja caer. Pierdes la espada, estás magullado y tembloroso, pero al menos sigues vivo.

—¡Huye, huye! —te aconseja Mim.

No necesitas que el amuleto te apremie. Dejas a Furd sentado en el suelo, sosteniéndose el labio y gritando. Escapas.

—Calla, zopenco —dice Ool—, si no quieres recibir buena zurra. Juega más.

Brincas como un gamo por otro túnel que encuentras detrás de unas piedras en el extremo de la habitación.

Pasa a la página 97

El lodo se aproxima a las yemas de tus dedos. Tienes los nervios de punta. Temes que te toque la piel y te devore. La dejas caer y se convierte en un charco de lodo verde al chocar contra el suelo.

El gnoll corre hacia ti empuñando la espada. Pierdes el equilibrio y caes en el charco de lodo verde, cuyas salpicaduras os alcanzan a ti, a Mim y al gnomo. Aunque tú perecerás, el gnomo también perderá la vida.

—¡Oh no, yo no! ¡Yo nooooo…! —se funde la voz de Mim.

Después todo es silencio.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

No quieres salir precipitadamente en medio de la oscuridad. El tembloroso suelo podría volver a hundirse y quizá no saldrías con vida. Apoyas tu dolorida cabeza en las manos, tratando de tomar una decisión.

—Podrías empezar por quitarme el polvo de la boca —dice una vocecilla.

¿Oyes voces inexistentes? ¿Quién puede estar hablando?

—Aquí, en tu pecho. El amuleto… la Boca de Mímulus… ¡el que tiene la boca llena de polvo! —dice el collar.

Demasiado sorprendido para responder, levantas el pesado amuleto y lo sostienes ante tus ojos.

—¡Pufff! —la boca enjoyada escupe unas motas de polvo—. Vamos, vamos, no te quedes embobado. ¡Límpiame!

—Ignoraba que supieses hablar —dices, mientras lo frotas.

—Esto está muy bien. Oye, jovenzuelo, puesto que parecemos condenados a vivir juntos esta aventura, será mejor que me llames por mi nombre. Soy Mim. Detesto que me digan Boca o tú. ¿Qué haremos para salir de este lío en el que nos has metido?

—Todavía no lo he decidido. Se me ocurrió bajar a investigar un poco.

—Poco aconsejable, decididamente poco aconsejable.¿Qué hay de tus provisiones y de tus amigos?

—La verdad que también pensé en volver a buscarlos —dices.

—Pues decídete de una buena vez. Te aconsejo que no vayas solo a los sótanos.

—De acuerdo, no lo haré. Volvamos a ver dónde están los demás.

Lentamente y con grandes dificultades trepas por la cuesta cubierta de rocas. Encuentras tus pertrechos y enciendes una antorcha, pero no hay rastro de tus amigos. Registras el lugar minuciosamente hasta comprender, con gran pesar, que están sepultados bajo las piedras derrumbadas.

—¿Y ahora qué hacemos? —quiere saber Mim—. Me parece recordar que por aquí hay un camino secreto. ¿Procuramos encontrarlo?

1. Si decides bajar y tratar de seguir por tu cuenta, pasa a la página 119.
2. Si intentas seguir el camino secreto que Mim dice conocer, pasa a la página 37.

Levantas a Mim hasta tus ojos e intentas hablar con los lobos.

—No ataquéis —dices en voz baja—. Sólo soy un elfo inofensivo. Conmigo podéis estar tranquilos.

Mim gruñe audiblemente.

—Pero tú no estarás tranquilo ni seguro con nosotros, pequeño —grita Lars, el jefe de la manada.

Los tres caen sobre ti sin darte tiempo a desenvainar la espada.

Te devoran. Tu padre nunca sabrá qué te ocurrió ni qué ha sido de su reino.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

A pesar de la impetuosa corriente, logras salir. Empuñas con firmeza la espada y atacas al kobold, que a su vez empuña la propia y se pone en pie de un salto. La distancia entre ambos se acorta. El kobold levanta su espada para asestarte un golpe. Cuando empieza a moverla se ve sacudido por un terrible estornudo. La espada se le cae de la mano y se hunde en el agua. El monstruo suelta un horripilante aullido y se zambulle para cogerla, pero se ve atrapado por la corriente, que lo arrastra hacia las tinieblas.

Suspiras aliviado y te sientas junto al fuego.

—No era necesario que me estrujaras así, Brion —se queja el amuleto—. Una advertencia habría sido suficiente.

—Lo siento. No podía correr el riesgo de que el kobold oyera tu voz.

—Ahora déjate de holgazanear y sécame.

Abrillantas a Mim mientras tus ropas se secan delante del fuego. Cuando has entrado en calor te diriges hacia la cueva.

Pasa a la página 55.

Aunque esté acatarrado y sea joven, no deja de ser un kobold. Tú sabes que odian a los elfos y prefieren matarlos y después mirarlos. Como no estás seguro de ganar el combate, te dejas arrastrar por la corriente.

Ahora no haces pie y la corriente es mucho más veloz. Ni siquiera tu vista de elfo te es útil.

Al final, frío y empapado, eres arrastrado hacia un charco de aguas poco profundas. Te incorporas sobre unas piedras. Estás en una cueva débilmente iluminada por un hongo brillante. Te vence el agotamiento, e incapaz de seguir explorando te dejas caer sobre las rocas y te duermes profundamente.

Los recuerdos de tu madre cantando cuando eras niño ocupan toda tu mente y llevan una sonrisa a tus labios. Haces un esfuerzo por distinguir las palabras, pero la letra es distinta a cualquiera de las canciones que cantaba tu madre. Cuando finalmente las distingues, se te hiela la sangre.

—¡Aplastarlos, machacarlos, aporrearlos! Los trituraré. Los zumbaré, los zumbaré, y después los comeré. Morderé los dedos de sus manos. Morderé los dedos de sus pies. Morderé sus orejas sin olvidar la nariz.

Abres los ojos y comprendes que el cántico nroviene de algún lugar de la cueva, aparentemente desde atrás de una gran piedra.

Cuando te atreves, te asomas por encima de la roca. Ves a un trasgo sentado de espaldas al río de sucias aguas amarillentas. Al lado del trasgo hay un garrote con pinchos y un escudo de madera. Parece que no consiguió lo que quería para comer, porque mordisquea un puñado de hongos brillantes.

1. Si te abres camino en dirección al túnel, más allá del monstruo, pasa a la página 51.
2. Si no quieres enfrentarte al trasgo, pasa a la página 131.

Decides dar un rápido vistazo a tu alrededor antes de ir en busca de tus amigos. Empiezas a bajar la escalera y resbalas sobre una piedra lisa. Te estrellas contra un montón de rocas quebradas y dejas escapar un grito. Ruedas hasta que logras frenar, atontado por la caída. Sacudes la cabeza para despejarte y en ese momento descubres a tu lado a tres grandes orcos armados. Tu grito ha llamado su atención; ahora te rodean, riendo entre dientes.

Te levantan, te atan de pies y manos, uno de ellos te echa sobre sus hombros y todós avanzan a través de las penumbras. Todo ha acabado para ti.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

—Padre dijo que me serías útil. Supongo que debo confiar en tus opiniones. Si conoces un pasaje secreto, adelante.

—¡Eres un elfo muy inteligente! —exclama Mim—. Ahora veamos… ¿Por dónde era? Ah, sí, a tu derecha. Cuidado con esa piedra. ¡No me rayes la pátina!

Sigues las instrucciones de Mim y te abres paso entre los escombros, sin prestar atención a un amplio corredor que se bifurca a izquierda y derecha. Poco después estás completamente desorientado.

—¿Estamos llegando? —inquieres.

—Creo que falta poco. La verdad es que nunca había seguido este camino —responde Mim.

—¿De qué estás hablando? ¿Qué quieres decir con eso de que nunca has tomado este camino? ¿Entonces cómo podrás saber si llegamos o no? —gritas, enfadado.

—Confía en mí —dice Mim.

—Te doy cinco minutos para encontrar el camino correcto. Si no lo logras, me volveré y desandaré lo andado —le amenazas.

En ese preciso instante divisas, en la lejanía, una luz parpadeante.

—¡Tal vez sea eso! —gritas con excitación.

Sigues de prisa por el oscuro corredor. A medida que te acercas, ves que la luz proviene de una extraña puerta encajada en los muros de piedra del pasillo. Te rodea la oscuridad aunque la puerta despide la luz de un millón de luciérnagas. Densas nubes blancas flotan y ruedan entre los marcos de la puerta. Unas masas nubosas aisladas se alargan en tu dirección. Un estremecimiento te recorre la espalda.

—¿Es éste? —interrogas a Mim.

—Creo que no. Presiento que algo anda mal —responde el amuleto.

—Oye, empiezo a preocuparme, me parece que nos hemos perdido —dices—. Estamos buscando algún tipo de camino secreto pero tú mismo ignoras qué es lo que buscamos. Hasta ahora esto es lo único que hemos encontrado. ¡Tiene que ser éste!

—Si se te ocurre atravesar esa puerta, déjame aquí. Esto no me

gusta nada.

1. Si cruzas la puerta dejando fuera a Mim, pasa a la página 52.
2. Si vuelves sobre tus pasos y eliges cualquiera de los corredores de la entrada, pasa a la página 119.
3. Si decides hacer caso a Mim, renunciar a la puerta y seguir adelante, pasa a la página 64.

—Procuraré caer sobre ellos por sorpresa —susurras.

—Los tontos se precipitan allá donde los sabios temen andar —te advierte Mim con expresión taciturna.

Logras acercarte a cuatro pasos de los orcos. Están profundamente inmersos en una conversación y no notan tu presencia. Comparten un tabaco barato queˆpesta e impregna todo el pasillo de un humo maloliente.

—No me importa, Froiken. Insisto en que tendrían que habernos permitido ir a la reunión. Nos castigaron porque la semana pasada nos quedamos dormidos durante la guardia —dice un orco.

—Tienes razón, Farber. El sargento Grunt estaba muy enfadado. De lo contrario no nos habría confinado aquí. Sin embargo, este puesto es muy importante. Cuidamos uno de los pocos túneles que dan al exterior. Si uno de esos elfos tuviese coraje suficiente como para intentar volver, tendría que pasar por aquí. Claro que los orcos no tenemos ningún problema para acabar con ellos. Sabemos muy bien que son unos debiluchos que apenas pueden luchar.

Sus calumnias te enfurecen. ¿Así que los elfos somos unos debiluchos que no podemos luchar?

—¿Conque no podemos luchar, eh? —gritas.

Das un salto y caes sobre Froiken. Le propinas un buen golpe y cae muerto a tus pies. Farber se vuelve, te observa y dirige la mirada al cadáver de su amigo. Aprieta los labios en una mueca de odio que deja a la vista sus afilados dientes amarillos.

—¡Te has atrevido a atacar a un orco! —brama—. Acércate, pequeño. ¡Te voy a comer vivo!

—No me atrevo a mirar —berrea Mim.

Estás ante un gran peligro. Empuñas la espada, retrocedes y asientas firmemente los pies. Tu corazón palpita con tanta fuerza que estás seguro de que el orco oye los latidos.

El monstruo echa una última mirada a su amigo caído, pasa por encima de su cadáver, apaga la pipa en la palma de la mano y ataca.

El combate es breve y feroz. El orco considera que no eres un digno contrincante y pelea con cierta negligencia. Arremetes y le atraviesas el pecho con la espada. Mortalmente herido, resuella:

—¡Quién podía pensar que sería derrotado por un elfo!

No estás ileso. Tienes varias heridas en el brazo y sangras profusamente. Coges una tela limpia y medicinas del morral para vendarte las heridas.

—Permíteme felicitarte —exclama el amuleto—. Tu padre estará muy orgulloso de ti. Te sugiero que acomodes los cadáveres de manera que den la impresión de haberse vuelto a quedar dormidos en sus puestos.

Estás de acuerdo con la idea de Mim. Superando tu repugnancia por los orcos, vivos o muertos, los acomodas.

Corres pasillo abajo mirando a un lado y a otro por si se presentara algún peligro. El serpenteante pasadizo parece estar en mejores condiciones que todos los que has recorrido hasta ahora.

De trecho en trecho aparecen antorchas encendidas en las paredes, apoyadas en soportes de metal. Te inquieta la posible presencia de monstruos en el iluminado pasillo, pero no tropiezas con ninguno. Todas las salas que dan al pasillo parecen vacías.

Abres una puerta y descubres una cámara de tesoros. Encuentras muchas obras de arte que pertenecieron a tu padre. Pero también hay tesoros que no reconoces.

—¡Maravilloso! No destruyeron el Flabbermott. Siempre fue uno

de mis favoritos. ¡Qué colores, qué composición…! ¡Divino! —suspira Mim.

Paseas la mirada a tu alrededor pero sólo ves el retrato de un anciano elfo con un manto real y una corona.

—Es mi abuelo. Era un hombre imponente. Lo recuerdo muy bien.

—No, no me refiero a tu abuelo. Hablaba del glorioso Flabbermott que lleva puesto.

Tu atención se ve atraída por el lienzo y percibes que del cuello de tu abuelo cuelga un amuleto.

Nunca salía sin él. Decía que el Flabbermott era su amigo y consejero más querido. Tú podrías seguir la tradición.

—Nunca supe qué le ocurrió a mi abuelo. ¿Conoces su bistoria?

—Creo que él y el Flabbermott desaparecieron en una campaña contra las hordas de orcos.

—Evidentemente el Flabbermott no le ayudó lo suficiente. Si lo único que sabes hacer es colgar del cuello de alguien y parlotear, no eres tan necesario.

—Mi querido jovenzuelo, sospecho que tu tierna edad revela tu falta de conocimientos. Los amuletos son mucho más que juguetes parlantes. Domino algunos sortilegios valiosos, incluido un poderoso hechizo de sueño que podría sernos de gran utilidad. No obstante, ojalá no sea necesario usarlos.

—¿Qué dices? En todo momento contaste con esos hechizos mágicos y no los usaste. Me dejaste correr un montón de riesgos cuando podrías haber utilizado algo fácil y mágico. ¿Cómo pudiste hacerme eso? ¡Muéstrame un hechizo ahora mismo! —dices con voz autoritaria.

—Cada cosa a su debido tiempo —responde el amuleto—. Ahora sigamos adelante, tenemos mucho que hacer.

—Y yo te digo, fíel amuleto de mi padre, que participas de esta aventura sin que yo te haya invitado, de modo que si nos metemos en otro embrollo, no quiero palabras sino acción —le dices con tono severo.

—Cuando yo tenía tu edad, respetaba a mis mayores —balbucea Mim.

Haces caso omiso de estas palabras y registras el resto de la habitación. Los monstruos han agregado tesoros que saquearon en

otros reinos. No coges nada pero tomas nota del emplazamiento.

Abres otra puerta y encuentras una sala llena de armas, acomodadas en posición vertical en diversos estantes. Sientes la tentación de sumar un arma más peligrosa a tu pequeña espada y a tu daga. Sin embargo, como cada estante lleva un rótulo con un nombre de orco, piensas que si desapareciera alguna pieza despertarías sus sospechas.

Más adelante encuentras las estancias que los orcos utilizan como cuarteles. Contra las paredes hay literas de madera de tres pisos. El lugar está desierto y huele a establo. Los camastros están sin hacer; el suelo está plagado de armaduras y de ropa sucia de los orcos. Encima de una mesa de madera hay naipes arrugados y un juego de dados de hueso. En las paredes se ven láminas con «bellas» orcas.

Sales de prisa. Más adelante el túnel se bifurca. Mientras intentas decidir qué camino tomar, oyes un griterío. Espías desde el otro lado del recodo y ves a un pequeño trasgo y a un kobold moqueante, a unos veinte pasos de distancia. Los dos chillan con toda la fuerza de sus pulmones ante tres trasgos y dos kobolds adultos. Gritan tanto que no puedes distinguir lo que dicen. De pronto, uno de los trasgos adultos brama:

—¡Calla! —apunta con su dedo de uña nudosa al pequeño y prosigue—: De uno en uno. Decidnos de qué se trata.

Las dos criaturas empiezan a hablar al mismo tiempo.

Un trasgo enfurecido vocifera:

—¡Silencio! —coge de una oreja al pequeño trasgo y lo arrastra—. Habla, Karsh, y te aconsejo que lo hagas bien. Por vuestra causa llegaremos tarde a la reunión.

Karsh intenta liberarse del doloroso tirón de orejas pero no lo logra. El adulto truena:

—¡Habla y hazlo de prisa!

—Sí, señor. Sí, señor —replica Karsh, poniéndose de puntillas para evitar que la oreja se le separe de la cabeza—. Vimos a un extraño… un elfo. Yo lo vi primero.

—¡No! —interviene el kobold—. Primero lo vi yo y le di una paliza.

—No es verdad —dice Karsh.

—Sí, yo lo vi primero y lo dejé aturdido. Después el elfo me

arrojó un hechizo mágico que me congeló. Se volvió invisible y desapareció, si no me lo habría cargado.

—No es verdad —protesta Karsh.

—¡Basta ya! —gritan todos los adultos para imponerse a los pequeñajos.

El trasgo vuelve a tirar de la oreja a Karsh hasta hacerlo gemir.

El monstruo adulto ruge:

—¿Dónde y cuándo ocurrió eso?

Karsh se sorbe los mocos.

—En las cuevas de agua, hace un rato.

El trasgo le da una última sacudida y lo suelta.

Karsh se frota la oreja, ahora de color naranja brillante y se echa a llorar. Los monstruos adultos se vuelven hacia el kobold, que intenta parecer más valiente que Karsh, aunque en realidad tiene más miedo de sus mayores que de cualquier desconocido. Se tapa las orejas con ambas manos y retrocede hasta la pared.

—Yo lo aporreé —murmura.

—Eso no nos interesa —gruñe uno de los adultos—. Dinos dónde estabais y si el elfo iba armado.

El kobold aparta las manos de las orejas y hace todo lo posible por dárselas de valeroso.

—En las cuevas de agua, hace un rato y sólo tenía una vieja espada. Si hubiese querido, lo habría aplastado —alardea el pequeño.

—¿Crees que es verdad que vieron a un elfo? —pregunta un trasgo a un kobold adulto.

—Ya sabes cómo son los críos. Probablemente no es cierto.

—Tal vez así sean los críos de los kobolds, pero si un pequeño trasgo dice que vio a alguien, vio a alguien. Lo mejor será que nos separemos y registremos las cuevas de agua hasta encontrar al invasor. Si realmente hay un elfo en los sótanos, nos lo quitaremos de encima en un santiamén.

Después de discutir la dirección en que deben ir los distintos grupos, todos los adultos se precipitan hacia las cuevas de agua en tu búsqueda.

Los dos monstruitos permanecen en el pasillo, mirándose ferozmente.

—Esos críos eran unos verdaderos monstruos —opina Mim.

—No te preocupes por ellos. ¡Piensa en nosotros! ¿Qué camino seguimos? —Mim no responde—. No te quedes mudo. Por favor, necesito que me ayudes. ¿Por dónde vamos? —lo sacudes pero permanece callado—. ¡Fantástico! —exclamas despectivamente y lo dejas caer sobre tu pecho.

La decisión está en tus manos.

1. Si decides seguir el pasillo de la izquierda, pasa a la página 57.
2. Si quieres avanzar por el de la derecha, pasa a la página 55.

Reúnes todas tus fuerzas y desenvainas la espada. Lanzas un grito de batalla y te arrojas contra el trasgo. Mim te acompaña:

—¡A él!

El trasgo está tan alarmado que escupe el hongo y huye. Al pasar por la puerta te mira por encima del hombro y grita:

—Más vale que tengas cuidado. Volveré con mi hermano mayor.

Desaparece pasillo abajo.

—Bien hecho. De primera categoría —comenta Mim—. Ahora, por si esa bestezuela hubiese hablado en serio, larguémonos. Personalmente no tengo el menor deseo de conocer a su hermano mayor.

No quieres volver a entrar en las gélidas aguas. Sigues por el corredor con la esperanza de que aparezca otro túnel para ocultarte en el caso de que el joven trasgo volviera con su hermano mayor.

Pasa a la página 57.

—Oye, Mim, Padre te entregó a mí para que me fueras útil. Hasta ahora no me has prestado ningún servicio. Esta puerta parece prometedora. El corredor está a oscuras y es espantoso. Si no se te ocurre una buena razón por la que no debo pasar al otro lado, pasaré —declaras con tono firme.

—No puedo darte ninguna razón. Es un presentimiento.

—Dame al menos una respuesta. ¿Qué crees que hay al otro lado?

—Nada —contesta Mim.

—Ya basta. ¿Vendrás conmigo?

—Si insistes en cruzar esa puerta, despréndete de mí y déjame en lugar seguro.

Te quitas el amuleto y lo cuelgas de un gancho en el marco de la puerta.

—Adiós —se despide Mim.

—Adiós.

Sujeto de la reluciente entrada, adelantas la cabeza y la parte superior del cuerpo entre las nubes brumosas e intentas ver qué hay más allá.

Durante un minuto nada ocurre. Luego la parte inferior de tu cuerpo empieza a brillar lentamente, con una luz sobrenatural.

—Esto me da mala espina —dice Mim.

El destello se apaga. Tu silueta todavía es visible, aunque empieza a desdibujarse y a empañarse. En breve, sólo queda de ti un humo blanco y ondulante que cruza la puerta a la deriva y entra a formar parte de la gran masa brumosa.

—¡Ahora recuerdo! —exclama Mim—. Es la Puerta de la Nada. El que la atraviesa se convierte en nada. ¡Pobre Brion! A mí no pueden echarme la culpa. Espero que el rey Cedrus lo comprenda. Probablemente se pondrá tan furioso que me fundirá para convertirme en un tope de puerta. Bueno, hay cosas peores que estar aquí colgado. Uno tiene que aprender a sacar el mejor partido posible de las cosas. Seguramente mis gemas lucen esplendorosas bajo esta suave luz.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

El pasillo está bien iluminado y te da la impresión de ser muy transitado. Afortunadamente gira y dobla de trecho en trecho. Oyes pisadas de botas y te metes en la habitación vacía en el preciso momento en que unos orcos y trasgos armados tuercen y pasan marchando. Cuando se alejan oyes fragmentos de conversación y llegas a la conclusión de que se dirigen a la reunión.

Vuelves al corredor y sigues adelante. Vas a dar a una gran sala donde es evidente que ha tenido un combate poco antes. En cada extremo de la habitación hay dos grantrasgos pesadamente armados. Te precipitas a esconderte detrás de un gran armario.

A tus espaldas hay un guardarropa que contiene cascos y capas andrajosas y arrugadas, sin duda alguna pertenecientes a trasgos y grantrasgos. Decides disfrazarte; te pones una capa de trasgo y un casco. Con gran cuidado metes tu rubia cabellera en la capucha de la capa. El muro del otro lado está sumamente deteriorado. Casi todas las piedras han caído en el suelo. Por todos lados hay enormes cantos rodados y el muro de adobe está sujeto por un laberinto de planchas metálicas sostenidas por macizas vigas de madera.

En un principio piensas que la destrucción es consecuencia de la batalla por el Castillo de Brookmere, pero por las pesadas armaduras que llevan los guardias y sus expresiones vigilantes comprendes que no hace mucho alguien ha irrumpido en el corredor desde fuera.

1. Si decides saltar desde atrás del armario y atacar a los trasgos, pasa a la página 99.
2. Si intentas escabullirte por el pasillo de la pared opuesta pasa a la página 150.

Un murmullo te hace reducir la velocidad. A tu derecha aparece una sala. En su interior se celebra una reunión de gnolls adultos a la luz de las antorchas. Los asistentes van vestidos con armadura de combate y llevan escudos, hachas de guerra, espadas, garrotes, dagas y otras armas.

En el centro de la sala hay una enorme pila de escombros sobre la que está parado un corpulento gnoll. Su armadura de cuero está decorada con huesos de costillas. En su cuello luce un collar de huesos de dedos y de su cinturón cuelgan pequeñas calaveras. Sus ojos amarillentos destellan bajo las llamas.

—No se trata de que yo desee realmente unirme a los trasgos, los orcos y otros, pero debemos hacerlo.

—¿Sí, quién lo dice? —grita una voz de entre la muchedumbre—. ¿Desde cuando los gnolls tienen que hacer lo que no quieren?

—Desde que lo dice Frang —responde el orador—. A mí tampoco me gusta, pero no pienso decírselo a Frang. ¿Se lo dirás tú?

Recibe la callada por respuesta.

—Ese hombre-rata es demasiado maligno y poderoso para nosotros. Si cometiéramos la estupidez de negarnos, podemos considerarnos muertos. Los que quedaron aún tendrán que vérselas con Frang. De todos modos, yo lo he decidido. Si sois demasiado estúpidos para pensar, aún podéis pelear conmigo.

Se inclina hacia delante y mira a sus tropas con el ceño fruncido. Todos guardan silencio.

—No perdamos el tiempo discutiendo. Si nos unimos a Frang, habrá matanza para todos. Cuando concluya la batalla, estos sótanos seguirán siendo albergue de los que quedemos. ¿Qué decís?

Los gnolls gritan, al unísono:

—¡Romper! ¡Arrancar! ¡Machacar! ¡Matar!

Las paredes retumban con los gritos. Inmersos en su discusión no detectan tu presencia mientras cruzas la sala y te precipitas por el corredor. Avanzas a tal velocidad que sin darte cuenta pasas directamente por una puerta abierta.

En medio de la habitación hay un gnoll armado sentado de espaldas a ti. Roe un hueso mientras arroja dados contra el muro opuesto.

1. Si intentas pasar inadvertido hasta el corredor del extremo alejado, pasa a la página 55.
2. Si decides atacar al gnoll, pasa a la página 62.

Avanzas sin hacer ruido. Cuando estás muy cerca tropiezas con un guijarro que rebota varias veces en el suelo. El gnoll levanta la vista a causa del estrépito; deja caer el hueso y los dados. Suelta un rugido y sale en tu persecución. Bajas el pasillo como un rayo. El monstruo te sigue a unos diez pasos de distancia. Pero tú eres más rápido y ligero, pues él tiene que cargar con todo el peso de su armadura.

El corredor es corto y al doblar un recodo te encuentras en otra cueva pequeña, cubierta por un brillante hongo verde que cuelga del techo y las paredes y gotea por la puerta. Como su aspecto es idéntico al anterior, cometes el error de suponer que se trata de un inofensivo hongo comestible. Te apresuras a cruzar la puerta y sobre tu capa cae una gota que en lugar de rebotar sisea, burbujea y traspasa la tela. ¡Es lodo verde!

—¡Oh, no! —grita Mim—. Has cometido un espantoso error. No permitas que nos toque para que no disuelva tu carne ni mis maravillosas gemas.

No necesitas que Mim te advierta que estás en un aprieto. Comprendes que tienes dos opciones, aunque ninguna de las dos te atrae.

Te quitas la capa cerciorándote de que no toque tu cuerpo y la sostienes algo alejada. Desenvainas la espada y te vuelves. El gnoll entra y al descubrir tu presencia lanza un grito de triunfo.

La capa cuelga de tus temblorosos dedos. El sibilante y burbujeante lodo ha disuelto la mitad.

El gnoll avanza hasta quedar a cinco pasos de distancia.

—Ahora te tengo, elfo. No puedes ganar. Ahórranos molestias a los dos y ríndete —ríe perversamente.

1. Si decides dejar caer la capa y luchar contra el gnoll, pasa a la página 28.
2. Si intentas hacer todo lo posible por hacerle creer que te rindes, pasa a la página 66.

—Aún no me doy cuenta de por qué no podemos pasar por esa puerta. A mí me parece interesante.

—Interesante pero no segura —te advierte Mim—. Personalmente prefiero estar seguro antes que tener problemas.

—Supongo que tienes razón. No puedo correr ningún riesgo cuando todo el reino depende de mí. Sigamos adelante. Espero que pronto ocurra algo porque empiezo a desalentarme.

—Algo ocurrirá, estoy seguro. ¡Adelante! —dice Mim.

Atraviesas oscuros y serpenteantes corredores. Aunque hay indicios de que por allí han pasado monstruos, no encuentras ninguno.

Finalmente el pasillo se acaba. Estás en un callejón sin salida; un muro de ladrillo del suelo al techo te obstruye el paso. No hay corredores laterales. Aparentemente no tienes por dónde continuar.

1. Si prefieres volverte y desandar lo andado hasta uno de los pasillos de la entrada, pasa a la página 119.
2. Si decides averiguar qué hay detrás de la puerta brumosa, pasa a la página 52.
3. Si prefieres sentarte y tratar de dilucidar por qué el corredor termina en un callejón sin salida, pasa a la página 75.

Con expresión triste y asustada, das un paso en dirección al gnoll. Rápidamente haces girar la capa hacia arriba y la arrojas directamente a la cabeza de tu contrincante.

La capa cubre su cabeza, su cuello y sus hombros en siseantes pliegues. El monstruo deja caer la espada y se tambalea por la habitación, chocando contra las paredes cubiertas de lodo. El lodo verde significa muerte segura. No te detienes a mirar. Sales corriendo y emprendes el camino del corredor.

—¡Vaya, fue horrible! —se estremece Mim—. ¿Dónde aprendiste ese truco?

—¡Estate callado, Mim! —le ordenas, montando en cólera—. No seas tan cobarde. Sólo he hecho lo que tenía que hacer. Alégrate de no haber sido disuelto o muerto por el gnoll.

Mim se calla.

Pasa a la página 55.

Te quitas la capa de trasgo pero conservas rl casco con cuernos. Avanzas con la espada desenvainada.

Los kobolds son más bajos y menos poderosos que los elfos y además tú cuentas con la entaja de la sorpresa.

Sin darles tiempo a recobrarse y atacarte los líquidas. Recibes algunas heridas que no revisten gravedad.

—Lamento que no prestaras más atención a mis advertencias. Quiero ayudarte realmente —dice Mim.

Abres la puerta de la izquierda y sales a toda carrera de la habitación.

Corres por el pasillo, contento de haber hecho lo que tenías previsto. La salida no puede rstar muy lejos. Divisas una puerta a la derecha.

Pasa a la página 141.

—Aminora la marcha. Tantos brincos podrían dañarme —grita Mim, mientras salta de un lado a otro en tu pecho.

Giras en un recodo y te encuentras ante un gigante de las Coiinas sentado en un canto rodado. No puedes interrumpir tu carrera y el impulso te lleva de cabeza contra sus piernas. El gigante nota tu presencia en el último momento, pero está demasiado sorprendido para reaccionar.

Te has quedado sin aliento. Caes al suelo, aturdido. La cabeza te da vueltas y ahora ves a cuatro gigantes.

—¡Eh! —atrona el gigante—. Eso duele.

Te levanta por la túnica y te examina atentamente. Te hurga con uno de sus dedos mugrientos y te balancea de un lado a otro. Ahora ves a ocho gigantes.

—¡Es un elfo! ¿Qué hace aquí un elfo? Frang los detesta. ¡Habla, pequeño!

Tu cabeza gira y gira. Sabes que tienes los minutos contados.

1. Si te arriesgas a atacar al gigante, pasa a la página 137.
2. Si prefieres tratar de convencerlo de que te suelte, pasa a la página 139.

Mim arroja el hechizo de sueño al grantrasgo más corpulento, que cae al suelo como si fuera de plomo. Sorprendido y confuso, su compañero corre hasta él y lo sacude.

—¿Qué te ocurre, Taurig? ¡Levántate! —dice.

Sin darle tregua, lo atacas por la espalda. Logras darle un tajo en la corva de las rodillas, única parte de su cuerpo que no cubre la armadura.

El grantrasgo aúlla y desenvaina la espada. A pesar de encontrarse gravemente herido, sigue siendo un enemigo peligroso.

Das vueltas en círculos a su alrededor. El monstruo apela a toda su astucia y a todas sus fuerzas, pero tu asedio lo agota. Por último le das el golpe de gracia. Debilitado pero tranquilo te apoyas en la pared.

—¡Excelente! —te felicita Mim—. ¡El último quite y estocada fue una auténtica maravilla! Como habría dicho mi antiguo maestro de esgrima, el barón de Rapier…

—Oye, lo siento pero ahora estoy demasiado fatigado para escuchar tus historias. Cuando te necesito no abres la boca —le espetas, cansado.

—Entonces no malgastaré mi esfuerzo —se resigna Mim, con expresión apesadumbrada.

Al salir de la sala ves una hilera de capas de trasgos y grantrasgos colgadas de unas perchas. Coges una capa de trasgo y un casco y te los pones. Disfrazado, abandonas la sala y entras en el pasillo.

Pasa a la página 150.

Las enormes piedras, la tierra y las maderas dispersas en el pasillo te bloquean el paso. Con toda probabilidad el túnel permanece así desde la caída de vuestro reino. Te abres camino a través de los escombros.

Tropiezas accidentalmente con una viga y del techo empieza a caer tierra. De vez en cuando oyes un estruendo.

—Creo que deberías tener más cuidado —protesta Mim—. Esta zona parece muy insegura.

—No te quepa la menor duda de que tengo mucho cuidado —respondes airado—. Tu ayuda no me sirve de nada.

Mim se aisla en un mutismo huraño. Avanzas lentamente y en silencio hasta dar la vuelta a un recodo. Oyes voces en las inmediaciones, te escabulles hasta el siguiente recodo del pasillo y pasas la mirada a tu alrededor.

Ves a dos horribles humanoides de unos tres metros de estatura. De sus frentes salen unos mechones de pelo que caen sobre sus ojos. Van cubiertos de asquerosas pieles de animales. Son peludos de la cabeza a los pies.

—¿Qué son? —preguntas al amuleto.

—Gigantes de las Colinas —responde Mim—. Haz todo lo posible por evitarlos. No son muy inteligentes pero podrían aplastarnos sin siquiera darse cuenta.

En el extremo de la larga y estrecha habitación hay un montón de piedras largas y delgadas.

—¡Ja, ja, ja! —ríe uno de ellos—. Erraste el tiro, Furd. Ni de cerca.

—Tú empujaste Furd. Por eso Furd tiro malo —rezonga el otro.

—Así juego Ool. Prepara piedras nuevo juego —ordena Ool.

—¿Por qué siempre lo hace Furd? —gime éste.

—Tú siempre perdedor, por eso. ¡Ja, ja, ja! —bufa Ool.

Furd se vuelve y empieza a recoger piedras para jugar otra vez. Recoge la roca detrás de la que estabas oculto. ¡Te ven! ¡Ahora no tienes escapatoria!

Furd te levanta por la túnica y te mantiene suspendido en el aire.

—Ool, mira qué encontró Furd —murmura éste.

Pataleas pero el gigante se limita a menear la cabeza y suelta una carcajada.

—¡Qué bonito! ¿Qué es, Ool? —quiere saber Furd.

—Ser elfo, patán. Dámelo. Necesito comer. Hoy sólo tuve puñado de ratas.

—No, mío. Furd lo encontró. Furd lo guarda —insiste Furd sujetándote con firmeza en su manaza.

—No importa —se conforma Ool—. Tengo lagartijas secas para comida. Puedes zampártelo. Juguemos más. A Ool gusta el juego. ¡Ja, ja, ja!

Furd te acerca a sus ojos pequeños, redondos y brillantes y pregunta:

—¿Eres sabroso?

1. Si quieres intentar engañarlo, pasa a la página 57
2. Dale un golpe en un diente, quizá te suelte, pasa a la página 27
3. Dale un golpe en la nariz, seguro que con el dolor te suelta, pasa a la página 137

Te sientas en el suelo y contemplas el muro.

—¿A quién se le puede haber ocurrido construir un callejón sin salida en un sótano? —preguntas a Mim.

—No lo entiendo. Sé que hemos elegido correctamente, pero siento un hormigueo, como si fuera a ocurrir algo prodigioso.

Te levantas y pasas las manos por las paredes, buscando una entrada secreta. Empiezas a golpearlas con la intención de descubrir si hay algún hueco. Pero todo el muro es de piedra maciza.

—¡Déjame colaborar! No soporto estar colgado de tu cuello sin hacer nada —chilla Mim.

—Mim, sabes hablar pero no ves. ¿Cómo podrías ayudarme? —replicas.

—No te tomes las cosas tan al pie de la letra. A mi manera, «veo» mejor que tú. Levántame, por favor —te indica Mim.

—Yo no encuentro nada, pero quizá tú localices algo —admites.

Levantas a Mim a la altura de tu cabeza y lo paseas junto al techo y las paredes circundantes. Al principio no ocurre nada. Cubres prácticamente todo el extremo del pasillo. De pronto surgen en la pared unos brillantes rayos rojos y azules que caen sobre Mim.

—¡Basta! ¡Me da cosquillas! —Mim se retuerce.

Una sensación de cosquilleo recorre el collar de oro hasta las yemas de tus dedos y te entumece la mano. Impresionado por la inesperada sensación, abres los dedos y Mim cae al suelo.

—¡Un poco de cuidado, torpe! ¡Me hiciste caer! —exclama Mim.

Te agachas y buscas el amuleto bajo la débil luz de tu antorcha. Entra una ráfaga de aire frío que apaga la antorcha. Ahora estás en la más absoluta oscuridad.

—¿Quién vive? —inquiere una voz fantasmal—. ¿Quién se atreve a penetrar en esta cámara sin ser invitado? Levantaos e identificaos.

Coges el amuleto y te incorporas. El muro ha desaparecido y ahora estás en lo que parece una puerta.

—¿Será posible? ¿Eres tú, Mazahs? —pregunta Mim, con tono apremiante.

—¡No te atrevas a mencionar el nombre de Mazahs! —atruena la voz, mientras avanzan amenazantes unos rayos rojos y purpúreos.

—Oye, Mazahs, no me vengas con tus trucos baratos, que no me asustas —ruge Mim con voz atronadora, al tiempo que saltan por el aire chispas de color verde esmeralda y se oyen estampidos.

—¿Eres tú, Mímulus? —pregunta la voz.

—Sí, soy yo mentecato. ¿Por qué está tan oscuro todo esto? ¡Pon un poco de luz! —ordena Mim.

—No tienes por qué gritar, Mímulus. Yo me limito a cumplir con mi trabajo —dice Mazahs tímidamente.

—No eres capaz de mantener un ladrillo en equilibrio sobre la nariz y mucho menos de hacer tu trabajo —vocifera Mim.

—¿No? ¡Mira! —grita Mazahs.

Ante tus asombrados ojos, un destello luminoso recorre el aire. En medio de las tinieblas aparece un ladrillo que se eleva y flota sin ningún apoyo en el aire viciado.

—¿Y eso qué demuestra, charlatán? —se burla Mim—. Quizá lo estés sosteniendo con las manos. ¡Materialízate, impostor!

—¡Charlatán! ¡Impostor! ¿Quién eres tú para decirme impostor? Yo al menos tengo cuerpo. Tú sólo eres una cabeza de dragón con una bocaza. Te mostraré quién es un impostor —replica Mazahs.

En las penumbras se forma una figura. No distingues claramente sus facciones, pero ves algo que parece ser una cabeza, un cuerpo y piernas. De hecho, hay un número de piernas superior al normal y el cuerpo es deforme.

—¡Mira! —lo invita Mazahs.

Con el ladrillo en equilibrio sobre la nariz, flota de un lado a otro en el aire.

—Te aplaudo, Mazahs —aprueba Mim—. Pero… ¿por qué sigues aquí? Tu misión tendría que haber concluido tiempo atrás.

—Yo creía lo mismo —dice Mazahs con pesarQuisiera irme, pero me han ordenado que permanezca aquí hasta que regrese el maestro. Estoy condenado a esperarlo para que me libere.

—¿Dónde está él? —quiere saber Mim.

—Sigue aquí… lo que falta es su mente —contesta Mazahs.

—Me parece que necesitamos una explicación —insinúa Mim.

—Ven conmigo. Te lo mostraré —dice Mazahs mientras se aleja lentamente flotando en el aire.

—No te quedes allí parado. ¡Síguelo! —te ordena Mim con tono perentorio.

Avanzas rápidamente tras la figura indistinta de Mazahs, que cubre flotando una amplia distancia llena de objetos grandes y pequeños. Una brillante luz azul pasa por encima de Mazahs e ilumina débilmente tu camino. En medio de las penumbras tropiezas con objetos pequeños que te lastiman el tobillo y con objetos grandes que te dejan sin aliento.

Estiras las manos delante de tu cuerpo y logras evitar un accidente grave.

—Por favor, ten cuidado —dice Mazahs—. Si rompes algo tendré que pagarlo antes de que me autoricen a irme.

—Sé bueno e ilumina nuestro camino —le ruega Mim.

—No puedo encender las luces. Orobius no me lo permite. Ya sabes que es un tacaño, Mim —le recuerda Mazahs y en seguida añade—: Allí está —señala hacia adelante en medio de la oscuridad.

Sigues a Mázahs a buen ritmo, pasas bajo una arcada tallada en mármol blanco que tiene grabadas unas palabras en alguna lengua olvidada. La espesa capa de polvo del suelo se eleva en una nube a cada paso. Experimentas una extraña sensación y eres reacio a seguir adelante. Mim te apremia constantemente.

—¡De prisa! ¡Rápido! ¡Es el maestro! ¡Es Orobius!

Al aproximarte ves el respaldo de un trono de mármol blanco. La extraña sensación se intensifica. Arrastras los pies en el polvo y te acercas a paso más lento.

Ante el trono hay una mesa de mármol blanco sobre la que se destaca una única pieza de cristal. Es un elevado triángulo de casi un metro y medio de altura, que hace equilibrio sobre un punto minúsculo. En su base hay una mezcla de colores: rojos, azules, dorados, verdes. Los colores que irradia la delicada base de cristal

fluyen y refluyen mezclándose, cambiando y separándose sin cesar. En el cristal están representados todos los colores del arco iris. Mientras se elevan y separan en delgadas hebras como brillantes gemas, notas que la parte superior del cristal contiene un cuadro pintado por sus propios colores.

TIMOTHY TRUMAN

—Ya ves. Permanece sentado contemplando el cuadro desde los tiempos de la gran batalla. Su mente sigue en algún sitio, por allí. No puedo marcharme hasta que vuelva y me deje en libertad —dice Mazahs.

No ves quién o qué está sentado en el trono. La visión más asombrosa que hayas visto en tu vida atrae toda tu atención.

La curiosidad supera al miedo. Haces caso omiso de todo lo demás y corres hacia el cristal. Lo observas fijamente y… te ves a ti mismo de niño, en los brazos de tu madre, mientras toda tu familia huye de Brookmere. Los colores que conforman el cuadro no se mueven. Retienen para siempre la escena de la derrota de Brookmere. Ves cómo el castillo es destruído por un nutrido ejército de monstruos que parecen seguir vuestros pasos. El cuadro te recuerda relatos de la milagrosa huida de Brookmere… relatos de la forma en que escapasteis cuando aparentemente no había escapatoria posible. Una fuerza ignota había detenido a los monstruos.

Los monstruos quedaron congelados hasta que el último de vosotros logró huir. Ante tus ojos desfilan imágenes de la huida. Fijas la mirada en el cristal, tratando de retener hasta los más mínimos detalles. Poco a poco retornas a la realidad y te vuelves emocionado en dirección a Mazahs.

—¿Sabes qué es esto? —preguntas.

En ese momento las palabras mueren en tus labios. En el trono de mármol blanco ves a Orobius, el Maestro Ilusionista de Brookmere.

—Cuidado, no lo toques —te aconseja Mazahs—. Si lo despiertas, perderá el cuadro y se enfurecerá conmigo.

—No te preocupes —murmuras.

Te arrodillas en el suelo polvoriento y contemplas maravillado a Orobius, cubierto de polvo.

—No despertará —dices con tristeza.

—¿Cómo puedes sáberlo? ¿Qué quieres decir? —se interesa Mazahs.

—Está muerto —dice Mim en voz baja.

—¿Cómo va a estar muerto? He permanecido todos estos años a su lado. «No te vayas hasta que despierte», me ordenó. No podía desobedecerlo. Podría habérmelo llevado a casa sin dejar de

obedecerle. Temía que si despertaba y no me veía, prolongara mi condena. Ahora me dices que ha muerto. ¿Cómo pudo haber ocurrido? —se extraña Mazahs.

—Estoy seguro de que eres digno de alabanzas —dice Mim—. Su muerte no tuvo nada que ver contigo, amigo mío. ¿Ves la escena del cristal? Esa fue su última y más grande ilusión… No logró sobrevivirla. Gracias a sus enormes poderes logró convocar esta escena en el cristal. Proyectó su mente y frenó la avanzada de los monstruos hasta que todos los que quedaban vivos en Brookmere escaparon. Después sus poderes estaban tan agotados que no acertó a regresar a su cuerpo y falleció.

De rodillas en el suelo polvoriento, miras fijamente los restos de Orobius.

Su larga melena de cabellos dorados está tocada por una delgada diadema de oro. Lleva un manto purpúreo con bordados de símbolos mágicos en oro. Sus rasgos son nobles aún en la muerte. Las palmas de sus manos reposan sobre la mesa.

—¡Entonces soy libre! —exclama Mazahs.

Ves como el contorno polvoriento de su cuerpo se desliza al suelo a la manera de un manto desechado. Una polvareda se eleva en espiral mientras Mazahs flota de un lado a otro de la sala, riendo. Sus expresiones de alegría llevan a tus oídos una bocanada de aire húmedo.

Oyes un ruido extraño, semejante al de una peonza que deja de girar y empieza a tambalearse. Fuerzas la vista a través de la polvareda y ves que el cristal da vueltas lentamente e inicia su caída.

Alargas el brazo con la intención de frenar la caída, pero te mueves como si lo hicieras en cámara lenta. El cristal se hace trizas contra la mesa de mármol blanco. Las resquebrajaduras emiten un sonido silbante; el cuadro se desdibuja y las grietas rezuman riachuelos de colores. Las hebras se elevan, entrelazándose en las tinieblas. El cristal yace sobre la mesa, roto e inerte.

Oyes a tus espaldas un sonido similar al que produce la arena cuando sopla el viento en la playa. Te vuelves y ves que los restos de Orobius forman un reguero de polvo en el suelo. Poco después sólo queda del Maestro Ilusionista la diadema de oro, unas gruesas cadenas del mismo metal precioso y el manto púrpura.

Una vez más te circundan risas gozosas, mientras se elevan nubes de polvo y la figura neblinosa desaparece de la vista en pos del extraño gemido.

—¿A dónde fue Mazahs? ¿Qué era? —preguntas a Mim.

—Mazahs es protector invisible. Orobius lo capturó y lo utilizaba a modo de protección cuando «veía» una de sus ilusiones. Este tipo de protectores invisibles son famosos por su habilidad para deformar las órdenes que reciben para ajustarlas según su conveniencia. Orobius era demasiado inteligente para Mazahs: no le dejó escapatoria posible. La pobre criatura pasó todos estos años cuidando a un muerto. Ahora que lo hemos liberado de la orden, supongo que volverá a su mundo. Nosotros tampoco tenemos nada que hacer aquí.

No necesitas que el amuleto te estimule a abandonar tan triste lugar. Siguiendo sus instrucciones, caminas de prisa por el suelo polvoriento y pronto llegas a un bloque de mármol blanco, sostenido entre cuatro columnas del mismo material.

—Sí, es éste —afirma Mim.

—¿Este es qué? —inquieres.

—Es un Portal de Transporte. Si nos paramos en la plataforma nos trasladará a donde queramos.

1. Si decides volver a casa para pedir refuerzos, pasa a la página 12.
2. Si prefieres regresar a la entrada y seguir uno de los dos túneles, pasa a la página 119.
3. Si eliges que te transporten más cerca del centro de los sótanos, cruza el portal y pasa a la página 106.

TIMOTHY TRUMAN

Inicias el difícil ascenso a la entrada. Grandes piedras, polvo y pesadas vigas de madera se mueven bajo tus pies. Unos crujidos te hacen temer que en cualquier momento el túnel caiga sobre tu cabeza. Registras el lugar minuciosamente hasta que encuentras tu antorcha y tu espada. No hay rastros de tus amigos. Estás solo; sabes que seguir adelante es peligroso, pero tu padre te ha confiado esta importante misión y no puedes fallarle.

1. Si quieres abandonar y volver a la superficie, pasa a la página 12.
2. Si prefieres explorar los sótanos, pasa a la página 14.

No me engullas, Furd —dices—. Sólo soy un elfo flacucho. Además, puedo enseñarte a derrotar a Ool en el juego.

—¿Tratas de engañar Furd? —dice éste.

—No, no es un truco. No me parece justo que siempre gane Ool. Tú juegas mejor que él. Yo le vi empujarte y por eso perdiste. Si me sueltas te ayudaré a ganar.

—¿Por qué cuchicheas? —grita Ool.

—No hablamos nada, Ool —se defiende Furd—. Mío… Furd lo encontró… Furd puede hablar con él si quiere —se vuelve y te dice al oído—: ¿Ayudarás Furd a ganar?

—Sí, me pondré delante de esas piedras y haré mucho ruido para llamar la atención. Tú me apuntarás con tu canto rodado. Pero al último momento me haré a un lado y derribarás las piedras. Así ganarás. Si no aciertas, yo mismo derribaré las piedras y también ganarás. ¿De acuerdo?

—Bien —acepta Furd—. Idea buena. Furd gusta idea. Yo gano. Después Ool colocará piedras. ¡Ja, ja, ja! —frunce el ceño y te mira fijamente—. ¿Cómo sé que no engañarás Furd?

—Nunca haría semejante cosa —dices—, tú eres demasiado listo para mí. Al fin y al cabo, me atrapaste.

Furd frunce la cara en una especie de terrible sonrisa.

—Tú tienes razón. Furd muy listo. ¡Ja, ja, ja!

Furd va al extremo de la habitación y te coloca delante de las piedras. Coge un canto rodado y se dispone a arrojarlo.

—Eh, Furd, no tu turno —protesta Ool—. Turno de Ool.

—No, ahora yo —chilla Furd—. Yo primero. Tú no quieres Furd ganar.

Furd empuña su garrote y le da un mazazo a Ool en la cabeza. Este pierde el equilibrio pero logra devolverle el golpe.

Te escabulles en medio de la refriega.

Te precipitas al pasillo mientras oyes los gritos y porrazos de Ool y Furd. Sigues adelante sin siquiera volver la vista.

—Has manejado la situación bastante bien, chico —reconoce Mim—. Ni yo podría haberlo hecho mejor.

—Escúchame bien, pedazo de metal parlante. No me sirves de nada. Cuando te pregunto algo, no me contestas. Pero si no necesito

ayuda, parloteas sin cesar. ¡Me desprenderé de ti! —coges la pesada cadena de la que pende Mim.

—Piensa en lo que diría tu padre si hicieras eso —grita el amuleto.

Reflexionas un instante, coges un pequeño trozo de tela del morral y se lo metes en la boca.

—Tienes razón, no tengo más remedio que guardarte, pero no tengo por qué oírte.

—Mmm, grtr —refunfuña Mim.

Satisfecho contigo mismo, prosigues tu camino.

Pasa a la página 97

El corredor de la izquierda da a una habitación a oscuras, en la que con tu vista élfica compruebas que no hay nadie. Se trata de una sala de provisiones utilizada por los monstruos. Encuentras una vieja espada, frutos secos, un trozo de queso y una jarra con agua. Comes hasta hartarte y te dejas caer sobre una pila de pieles. Te acurrucas, te tapas la cabeza con algunas pieles y te quedas dormido.

Horas después despiertas completamente renovado. Revisas todo hasta encontrar una capa de trasgo y un casco. Consideras que debe ser un buen disfraz y te lo pones; acomodas tu cabellera rubia en el interior de la capucha. Guardas algo de comida en el morral y vuelves a llenar con agua tu cantimplora. Empuñas la espada y sales al pasillo.

En el otro extremo ves una luz. Avanzas agazapado hasta la arcada y te asomas. Lo que ves te deja tan helado que casi preferirías volver y probar suerte con los gigantes. ¡Ante ti hay un bugbear! Sientes un agudo cosquilleo en el estómago: un bugbear es un adversario de cuidado y muy solapado. Observas que está afilando con gran esmero varias espadas y armas. Parece concentrado en su labor, pero de pronto dice, tranquilamente:

—Te oí llegar a través de la oscuridad. Como sabrás, tengo un oído muy fino.

Los ojos rojos y malignos del trasgo gigante están clavados en ti.

—Acércate. También tengo una vista privilegiada y la oscuridad no te servirá de nada. Tampoco te molestes en huir porque soy más veloz que tú.

1. Si decides enfrentarte el bugbear, pasa a la página 102.
2. Si prefieres fingir que sigues sus instrucciones y procuras embaucarlo, pasa a la página 100.

Saltas desde atrás del canto rodado al tiempo que emites un escalofriante aullido. En lugar de asustarse, los dos grantrasgos avanzan hacia ti. Te das cuenta de que tu elección ha sido errónea.

1. Si decides luchar contra los monstruos, pasa a la página 9.
2. Si intentas que Mim arroje su hechizo del sueño a uno de ellos para luchar a solas con el otro, pasa a la página 69.
3. Si prefieres retroceder, pasa a la página 12.

Resuelves correr el riesgo. Entras en la habitación como si le obedecieras. Repentinamente cobras velocidad y lo embistes. Sabes que no le harás daño, pero logras hacerle perder el equilibrio. Cuando se recupera ya vas pasillo abajo como alma que lleva el diablo. Tuerces a la derecha y desapareces.

Pasa a la página 68.

Avanzas sobre el trasgo gigante con la espada desenvainada. La bestia da vueltas a tu alrededor blandiendo un hacha de armas. Si te da con ella eres elfo muerto. Finges que no comprendes el peligro en que te encuentras y te acercas cada vez más. El bugbear cree haber tropezado con un elfo estúpido y arremete en un intento de separarte la cabeza de los hombros. Su gigantesco cuerpo se extiende en un ángulo agudo.

Logras esquivarlo. Su hacha de guerra silba inofensivamente a través del espacio que ocupabas. Te alzas a sus espaldas y le hundes la espada.

Cuando tienes la certeza de que el monstruo ha muerto, arrastras su cuerpo a un costado de la habitación y lo cubres con un montón de armas. Te das prisa en marcharte antes de que llegue alguien a investigar qué ocurre.

—Mmm, trpk —gruñe Mim.

Levantas el amuleto hasta tus ojos.

—Si me prometes ser útil, te quitaré la mordaza.

Le sacas el trapo de la boca y esperas que te suelte un rapapolvo. Pero Mim se limita a suspirar audiblemente y luego se hunde en un resentido mutismo.

Ante ti se abren dos corredores.

1. Si eliges seguir el corredor de la izquierda pasa a la página 115.
2. Si optas por el de la derecha, pasa a la página 142.

Te pones una capa de trasgo y un casco. Te diriges al pasillo de la derecha.

—Bien hecho —dice Mim—. Como ves, pensar antes de actuar es lo mejor.

Pasa a la página 150.

Con la esperanza de que te confundan con un trasgo, bajas la cabeza y cruzas la habitación hacia el siguiente pasillo.

—Muy bien, Lars —musitas y prosigues la marcha.

Los lobos aúllan, nerviosos, olisquean el aire. Echas a correr pero perciben tu olor. Se dan cuenta de que no eres un trasgo. Sin dejarte dar un paso más, caen sobre ti y te devoran. Tu padre nunca sabrá qué te ocurrió ni qué ha sido de su reino.

—Yo podría haberle dicho cuatro verdades sobre los lobos —se queja Mim—, pero no me dio la oportunidad de hablar.

Un lobo se acerca al trote, coge a Mim entre sus dientes y sale hacia la oscuridad.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

Te encuentras en una pequeña sala en cuyas paredes hay perchas de las que cuelgan trajes y armaduras. ¡Es un guardarropa!

De repente oyes fuertes pisadas. Te asomas al guardarropa y ves a una pandilla de trasgos con capas y cascos, que se precipitan por el pasillo en dirección a un guardia orco que cuida otra puerta pasillo abajo.

—Avanzad e identificáos —ordena el guardia.

—Telmac, jefe del Clan Polager —responde el cabecilla.

El último trasgo pasa por la puerta donde estás tú y se te ocurre un plan temerario.

Te pones un casco con cuernos, que te cubre las orejas y parte de la frente.

Sujetas tu cabellera rubia dentro de la capucha de tu capa. Si no te examinan de cerca, lograrás pasar por uno de ellos. Con un escudo de madera en el brazo izquierdo y la espada empuñada en la mano derecha, tratas de reunir coraje para la peligrosa incursión.

¿Debes correr el riesgo de hacerte pasar por un trasgo? ¡Sí! Te sumas en silencio a la columna.

—Vamos a la reunión. ¡Ponte a un lado! Se está haciendo tarde balbucea Telmac.

Pasa a la página 113.

El pasillo recto está iluminado, de trecho en trecho, por la luz de las antorchas. Observas que las paredes están muy dañadas y han sido apuntaladas con vigas de madera. Hay vestigios de que allí hubo un combate. Te preguntas qué pudo haber causado tantos daños. ¿Qué puede aterrar hasta tal punto a los orcos, los trasgos y los gnolls como para que trabajen juntos contra un enemigo común?

El pasillo da a una enorme caverna cuyo techo parpadea bajo la luz roja de muchas antorchas. Las estalagmitas y estalactitas ascienden y descienden en las penumbras como colosales dientes. Siglos y siglos de chorreantes aguas minerales han creado esa reluciente sala de cristales, que antaño fue salón de baile y de reuniones de tu padre. Tus felices recuerdos de aquellos días se ven empañados por la presencia de los monstruos malignos que ahora ocupan la caverna.

Avanzas a hurtadillas hasta esconderte detrás de una estalactita.

En el muro trasero, una catarata fosilizada cuelga en el espacio congelado. El trono de tu padre sigue ocupando la cresta de la ola pétrea. De repente una rata corretea hacia el trono y salta al asiento.

Cuando gobernaba tu padre, se cazaban las ratas con comadrejas y perros y luego se procedía a su destrucción. Por ello en el reino de tu padre no había ratas, ahora esa asquerosa criatura está en su trono, ante el grupo de monstruos.

¿Qué es lo que ocurre? La rata empieza a crecer ante tus ojos. Primero alcanza el tamaño de una rata enorme… después el de un gato… luego el de un perro… y a continuación el de una oveja. Aunque parece increíble, adquiere las dimensiones de un hombre. A medida que crece se operan cambios más horribles aún. Su cuerpo se transforma en el de un hombre musculoso de dos metros de altura, pero conserva el rabo, la pelambre y la cara perversa del roedor. ¡Es un hombre-rata!

El hombre-rata se inclina hacia adelante y fija la vista en la multitud de monstruos, apoyando todo su peso en la punta de una afilada espada. Lleva sobre los hombros una magnífica capa de plateadas pieles grises.

Los ojos rojos y los blancos colmillos brillan ferozmente bajo la

luz de las antorchas. Haces un esfuerzo por recordar todo lo que conoces sobre los hombres-ratas. Sabes que pueden adquirir la forma de ratas gigantescas, de ratas-hombres de tamaño humano, o de seres humanos normales. Son malignos, poderosos y suscitan la obediencia de cuantos monstruos les rodean.

Por la mera fuerza de su maligna mirada, el hombre-rata acalla a la ruidosa horda. Aún después de que los monstruos hagan silencio, sigue contemplándolos con el ceño fruncido. Sabes que los monstruos le temen y le obedecerán y seguirán sin rechistar.

El hombre-rata empieza a hablar en un espeluznante susurro:

—Casi todos vosotros me conocéis. Soy Frang, el Descuartizador. Soy vuestro jefe porque he derrotado a todos los enemigos. Si yo lo ordeno, moriréis por mí. Un nuevo y mortal enemigo invade nuestro territorio. Ningún ser vivo sabe de qué se trata, porque ninguno ha sobrevivido a su ataque. Qué o quién sea, atraviesa la piedra maciza y los muros de adobe.

El hombre-rata pasea su feroz mirada por encima de la cabeza de los concurrentes y después de una pausa prosigue:

—El invasor aplasta barricadas como si fueran cáscaras de huevo. Patrullas enteras han desaparecido dejando atrás únicamente sus armaduras aplastadas y charcos de sangre como prueba de que existieron. No tememos a los elfos, a los hombres, ni existe la desconfianza entre nosotros. Siempre hemos derrotado a nuestro enemigos. Ahora debemos enfrentarnos a este nuevo adversario entre todos. Debemos cooperar hasta darle caza y destruirlo. Si peleamos entre nosotros, estamos perdidos.

Frang espera a que sus palabras produzcan el efecto deseado y pregunta:

—¿Alguien se opone?

Nadie responde.

—Entonces, yo mando —susurra—. Manteneos alerta. Sed implacables. No mostréis la menor misericordia. Este es nuestro reino. Peleamos por él y lo ganamos. Si encontráis a cualquiera que no sea de los nuestros, no hagáis preguntas. Matadlo sin más. El que mate al invasor desconocido será nombrado mi ayudante personal. Así sea. Frang ha hablado.

Dedica una última mirada gélida a los monstruos, se levanta del trono y se aleja a grandes zancadas.

Permaneces escondido hasta que el salón es inundado con el bullicio de los monstruos que hablan del temible Frang y su mensaje.

Aprovechando que el salón está atestado, te diriges al corredor de salida de la caverna. La mayoría de los monstruos van vestidos como tú y están profundamente inmersos en su conversación. No llamas la atención.

Avanzas con cautela y ves que otros que deben atender a sus obligaciones caminan de prisa más adelante. Ocupas el último lugar de la fila en el resonante corredor, que después se bifurca a izquierda y derecha.

—¿Cuál nos convendrá tomar? —preguntas a Mim en voz muy baja.

—¿Por qué no nos vamos directamente a casa? —responde Mim con tono preocupado.

1. Si eliges el corredor de la izquierda, pasa a la página 120.
2. Si te decides por el de la derecha, pasa a la página 126.

—Yo cumplo órdenes. Todo el que pase por aquí tiene que ser registrado. Hay un elfo suelto por ahí. Aunque me dijeses que eres la mismísima madre de Frang, tendría que registrarte.

Telma gruñe y dice:

—Recuerda con quién estás hablando. Los Polager no toleramos insultos. Si tienes dos dedos de frente, no estarás aquí cuando salgamos de la reunión.

Los trasgos avanzan y tú les sigues desde el último puesto de la fila.

El guardia orco te mira fijamente, pero hundes el mentón y avanzas pisándole los talones al trasgo que te precede.

Con el corazón palpitante, llegas al otro lado y entras en un corredor. Temes que haya más guardias apostados y resuelves no separarte de la columna de monstruos. Vas un poco rezagado, aunque lo bastante cerca para reunirte con ellos si fuera necesario. Afortunadamente, Mim guarda silencio.

Pasa a la página 107.

Empuñas la espada y levantas la antorcha por encima de tu cabeza. Entras en la habitación a la carrera, gritando con todas tus fuerzas.

El gnoll se incorpora al verte llegar. Tu espada le apunta directamente al corazón; huye hacia la puerta del otro lado de la habitación y te ruega:

—Por favor, no me hagas daño.

Sin dejar de moquear, desaparece corredor abajo.

—¡Aprobado! —dice Mim—. Hemos ahuyentado a ese monstruo. ¡Caray!

Mim trata de asustar a la salamandra, que te mira con expresión de aburrimiento y se aleja lentamente.

—Disculpa mi arrebato. Me dejé llevar por el mal genio —explica Mim—. Ahora te sugiero que echemos un vistazo a nuestro alrededor y veamos qué queda de los tesoros de tu padre.

Complacido por el éxito alcanzado, y siguiendo el consejo de Mim, pasas por la puerta del extremo opuesto y sales al pasillo.

Pasa a la página 55.

Las paredes y el techo del corredor chorrean constantemente agua negra. La que ha caído al suelo te llega a la altura de los tobillos. Sopla una intensa brisa, por lo que tienes dificultades para mantener encendida la antorcha. La atmósfera es húmeda y desagradable. Te ciñes la capa y sigues adelante chapoteando.

El pasillo serpentea hacia el infinito. Estás muerto de frío y mojado hasta la cintura. La antorcha parpadea y se apaga. Suspiras, la sujetas a tu cinturón e intentas avanzar. Tu vista de elfo no detecta nada salvo agua y paredes, pero oyes un rugido distante.

El caudal se eleva y la corriente aumenta. Finalmente te arrastra y te arroja contra una pila de cantos rodados, donde permaneces largo tiempo mientras las negras aguas giran a tu alrededor. La corriente aumenta bruscamente y te arroja con ímpetu por encima de las rocas. Empiezas a caer.

Aterrizas en un enorme charco y desde arriba cae agua sobre tu cabeza. Pataleas desesperadamente en un intento de mantenerte a flote.

Poco después oyes un estornudo.

—¡Maldita cueva! —dice una vocecilla cercana. Oyes toser, un sofoco y otro estornudo.

Te apresuras a tapar a Mim con la capa. No es el mejor momento para que empiece a parlotear. Oyes su murmullo ahogado, pero lo aprietas y en breve se calla.

Aguzas los oídos y oyes un sonido semejante al de dos piedras frotadas entre sí. Luego otro estornudo, más murmullos y nuevos frotamientos. Por fin aparece una chispa y surge una minúscula llama que, entre estornudo y estornudo, se transforma en una pequeña fogata.

A la luz de la lumbre ves a un kobold cachorro acurrucado junto al fuego, tratando de calentarse. Su piel es parda y escamosa, y no tiene pelos. Entre los dos cuernos nudosos de su cabeza corre una cresta torcida. Sus grandes orejas de murciélago, sus ojos rojos y un morro perruno lleno de afilados dientes completan su fisonomía.

Te arrastras hasta el borde de las aguas y lo observas desde la seguridad de un voluminoso canto rodado. El animalejo se estremece junto a un fuego de viejos huesos secos. Jadea, estornuda

y tose. No sabes si el catarro lo debilitará o lo volverá más ruin y cruel.

TIMOTHY TRUMANE

Diriges la vista más allá del kobold y ves que la cueva tiene una salida hacia la oscuridad. No sabes a dónde conduce, pero al menos el suelo parece seco.

1. Si decides atacar al monstruo, pasa a la página 33.
2. Si prefieres volver silenciosamente a la corriente y dejarte llevar a la deriva, pasa a la página 34.

Al pie del precipicio hay dos túneles oscuros, uno a la izquierda y otro a la derecha. Aguzando la mirada y el oído, ves un destello verde en el extremo del túnel derecho y oyes un estruendo en el izquierdo.

—No te quedes boquiabierto. Toma una decisión —refunfuña Mímulus—. Ya te he sugerido que volvamos a casa.

Levantas el amuleto, lo miras y respondes:

—Tenemos que seguir adelante. Se lo prometí a mi padre.

—Sabía que dirías eso —suspira Mímulus—. A mí me parece que tus alternativas no son muy prometedoras.

1. ¿Prefieres tomar por la izquierda, hacia el destello verde? Pasa a la página 15.
2. Si decides ir a la derecha, hacia el lugar de donde proviene el desagradable estruendo, pasa a la página 71.

A regañadientes, con una mano en la espada, entras en el oscuro pasillo y avanzas bordeando la pared. A pesar de tu vista élfica, apenas ves tu propia mano delante de la cara. Una espesa polvareda llena el aire, lo que vuelve aún más inútil tu vista especial. Todavía se oye el ruido de los orcos. Apenas llegan a tus oídos fragmentos de conversación y cánticos.

Tropiezas con una piedra. Te da vueltas la cabeza y te sientas para cobrar aliento. Un rato después sigues adelante, cojeando, con la nariz despellejada y las rodillas magulladas.

Desaparece el último sonido producido por los orcos. Estás solo en el corredor. Piensas en tu padre, que espera tu regreso para tener noticias de su reino perdido. Se te llenan los ojos de lágrimas. Te preguntas si alguna vez volverás a ver a tu familia. Hastiado de pesimismo, doblas un recodo y te encuentras ante un espectáculo aterrador.

La comadreja más grande y horripilante que hayas visto en tu vida está sentada sobre las ruinas de una sala de guardias orcos. Mide tres metros desde su hocico rosado hasta el extremo de la plateada cola. Está totalmente salpicada de sangre. Montones de orcos muertos yacen en el suelo. Bajo tu atenta mirada, utiliza sus delicadas zarpas para llevarse la mayor parte de un orco muerto a la boca. Roe los restos hasta convertirlos en crujientes astillas.

Después de devorar a la mayoría de los orcos la comadreja se dispone a acicalarse, como si fuera un gato casero. No puedes evitar compararlo con Sissel, una comadreja doméstica que tuviste de niño.

Cuando el animal termina de arreglarse y se para sobre sus patas traseras, descubres algo sorprendente: en el pecho tiene una mancha en forma de estrella, lo mismo que Sissel. ¿Será posible? ¿Es posible? Tu corazón se llena de esperanza y emoción.

Cuando invadieron Brookmere, Sissel, sus hermanos y hermanas, habían alcanzado el metro veinte. Entonces estaban amaestradas para obedecer tus órdenes. A menudo compartían tus aventuras infantiles.

Pensar en Sissel te recuerda a su madre, Strina, uno de los animalitos predilectos de tu casa. Como ya era muy anciana, pasaba casi todo el tiempo echada delante del suelo de la gran cocina de Brookmere. Se te hace un nudo en la garganta al recordar las historias que solía contarte a la hora de dormir.

Muchas veces te has preguntado por el destino de tus animales domésticos favoritos, perdidos con la caída del castillo.

A la enorme comadreja empieza a temblarle el hocico cuando levanta la cabeza y husmea el aire. Se vuelve rápidamente, te da la cara, y abre sus temibles fauces llenas de dientes afilados como agujas. Brinca en tu dirección, creyendo que eres un trasgo por el olor que despide la capa que llevas puesta.

—¿No podríamos hacer algo para impedir que nos conviertan en los postres, jovenzuelo? —inquiere Mim.

No pierdes el tiempo en hablar; te quitas la capa y das un paso adelante. ¿No habrás cometido un disparate? Si no es Sissel serás devorado, pero es tu única esperanza. En caso de que lo sea, ¿te reconocerá?

—Sissel —dices—. Soy yo, Brion. ¿Recuerdas cuando éramos amigos, aquí en Brookmere? ¿Te acuerdas de nuestro mutuo amor? ¡No me ataques!

—¡Si tuviese dedos, los cruzaría para convocar la buena suerte! —gime Mim.

Gradualmente desaparece la furia asesina de los ojos de la comadreja. Olfatea intensamente y se adelanta hasta que su descomunal cabeza está a pocos centímetros de ti. Te olisquea de la cabeza a los pies, separando tu verdadero olor del que emanan los ropajes del trasgo.

La comadreja hunde su cabezota en tu pecho y emite un chillido de alegría. ¡Es Sissel! Da una vuelta hasta quedar de espaldas, dejando al descubierto su barriga para que se la acaricies como en los viejos tiempos. Minutos después se pone en pie de un salto, estremecida de emoción.

—¡Qué escena tan conmovedora! —exclama el amuleto.

En cuanto logras que Sissel deje de lamerte la cara en su arranque de alegría, la convences de que te cuente su historia.

—Cuando cayó Brookmere —relata Sissel—, yo había salido de caza con mis hermanos y hermanas. A nuestro regreso encontramos

destruido todo lo que amábamos. Nuestra pena se trocó en indignación cuando descubrimos que los monstruos habían matado a Strina, nuestra madre. Las pieles del manto de Frang el Descuartizador son las de mi madre.

—Desde entonces toda mi familia y yo hemos vengado su muerte poniendo fin a la vida del mayor número posible de monstruos. Conocemos muchos túneles que ellos aún no han descubierto, y los atravesamos hasta encontrar habitaciones en las que se amontonan. Luego debilitamos las paredes desde el otro lado, pasamos y matamos a todos los que están a la vista. Nadie ha sobrevivido a nuestros ataques, pero todavía no hemos atrapado a Frang.

Le cuentas tu historia a Sissel y le hablas de la reunión que celebró Frang. Decides que lo mejor es abandonar de inmediato los sótanos y regresar a casa. Una vez allí le contarás todo a tu padre. Sissel se retirará para reunir a sus hermanos y hermanas en un ejército. Con las comadrejas dentro del castillo y el ejército de tu padre en la parte de afuera no habrá escapatoria para los monstruos. Brookmere volverá a ser vuestro.

—¡Un plan magistral! —grita Mim—. Muy ingenioso. ¡Cualquiera creería que fue idea mía!

Pasa a la página 136.

Sigues a la columna de trasgos por el mal iluminado corredor. Todos avanzan velozmente, hablando entre sí. Llegan a tus oídos algunos fragmentos de su charla. Están preocupados por el invasor desconocido y temen caer en una emboscada. Se apresuran hacia la habitación bien iluminada donde se unirán a otros trasgos.

Doblan un recodo y oyes decir:

—Bien, Lars. Abajo, Lothar. Deja de lamerme, Fritz.

Después, todo es silencio. Esperas un minuto para cerciorarte de que se han ido. Supones que Lars, Lothar y Fritz son animalitos domésticos inofensivos, por lo que tú también tuerces y entras en la habitación.

—Permíteme sugerir… —empieza a decir Mim con tono de preocupación.

No te detienes a escucharlo.

Lars, Lothar y Fritz son lobos cavernícolas de un metro de altura y de color gris plateado. Un elfo sería un buen bocado para cualquiera de ellos. Notas que los tres te observan como si estuvieras a punto de convertirte en su merienda.

1. Si intentas hablar con ellos ayudado por Mim, pasa a la página 31.
2. Si prefieres huir por el pasillo de delante, pasa a la página 105.
3. Si decides enfrentarte a los lobos, pasa a la página 145.

Las espadas y las dagas no les sirvieron de nada a los orcos contra el cubo gelatinoso. Le golpeas una, dos, tres veces. Logras hacerle varios tajos antes de que caiga sobre ti. Te acomete un intenso dolor. Te arde todo el cuerpo. Dejas caer la espada e intentas huir.

—¿Por qué no me escuchaste? —te recrimina Mim—. A veces es mejor no luchar —el amuleto se hunde en un enconado silencio.

Te retuerces de dolor y no le prestas la menor atención. Ahora reducido en sus dimensiones, pero todavía peligroso, el cubo gelatinoso palpita en el centro de la habitación.

Sales a trompicones por la puerta de la izquierda y te encuentras respirando aire fresco. Un pasillo te lleva al exterior de tu reino en ruinas. Delirante de dolor, te desplomas.

Te encuentra una partida de cazadores a quienes Mim cuenta tu historia.

Tus salvadores te vendan las heridas y te dejan en manos de tu padre. Estás enfermo mucho tiempo y padeces altas fiebres que te hacen perder y recuperar el conocimiento constantemente.

Mim relata tu experiencia a todo el reino y te nombran héroe nacional.

El amuleto se cerciora de ocupar un lugar importante en el relato y tu padre le da el título de héroe. Se celebra una fiesta especial en su honor.

Tu recuperación será larga. Cuando recuperes la salud se planeará una nueva batalla basada en tu información. El reino de tu padre será arrebatado a los monstruos y recobrará la gloria de antaño.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

Resuelves que no te enfrentarás al joven trasgo. Las aterradoras palabras de su cántico te convencen de que te prefiere al hongo.

—¡Silencio! —dice Mim en voz bajaNo sé qué opinas tú, pero a mí no me gustaría ser el almuerzo de un trasgo. ¿Me permites sugerir que nos ocultemos hasta que termine de engullir?

Asientes con la cabeza y, sin abandonar la vigilancia desde detrás del canto rodado, te dispones a esperar.

Un rato después el monstruo termina de comer, recoge su garrote y su escudo, y se dirige al túnel sin dejar de canturrear.

Unos minutos más tarde te sientes lo bastante seguro para salir de detrás de la piedra. Recorres la caverna de puntillas, atento a la llegada de otros trasgos. Sigues andando y aparece un corredor recto y seco. No enciendes lá antorcha. Tu vista élfica te permite saber que allí no hay monstruos.

El corredor conserva las huellas de los monstruos invasores. Antaño bien cuidado y atendido, ahora está lleno de huesos y herrumbrosas piezas de armadura, como recordatorio de que perdísteis la dura batalla.

El túnel se bifurca. A la derecha conduce a la entrada y a la izquierda al interior de los sótanos.

Te asomas al pasillo de la izquierda y ves a dos orcos con lanzas, armaduras de cuero y espadas. Están de cara a una sala y no te ven, pero tú tampoco ves lo que hay en el interior de la habitación que custodian.

—¿Qué opinas, Mim? ¿Qué camino debemos tomar? —susurras.

—¿Por qué no me preguntas algo más sencillo? Por ejemplo, en qué se parecen un cuervo y un escritorio. Si conociera la respuesta a tu pregunta, sería un oráculo y no un amuleto.

Suspiras.

—Recuérdame que debo agradecerle a mi padre que te haya entregado a mí. Tal vez lo hizo con la intención de enseñarme lo que es la paciencia.

—Si esperas que yo siempre tenga respuesta, no aprenderás a pensar por tu cuenta —te alecciona Mim—. Yo estoy aquí para ayudar, no para dirigir.

Lo que dice Mim es cierto. A pesar de tu disgusto, comprendes lo

que intenta hacer. Sigues tu camino en una tregua un tanto hostil.

1. Si en lugar de enfrentarte a los orcos decides volver a la entrada y marcharte, pasa a la página 12.
2. Si resuelves atacar a los orcos, pasa a la página 40.

Como sabes que la espada y las dagas no les sirvieron de nada a los orcos contra el cubo, le acercas la antorcha. El monstruo se reduce pero, de repente, hace fluctuar su masa en tu dirección y avanza. Retrocedes hasta la puerta. Mientras la sostienes con una mano y te dispones a darle otro golpe, el cubo te alcanza y casi te hace caer.

Sueltas la antorcha y cierras la puerta a tus espaldas. Te desplomas sujetándote fuertemente el brazo. La mano, la muñeca y el antebrazo están gravemente quemados. Tienes grandes dificultades para moverte y temes haber perdido para siempre el uso de la mano.

—Estuve a punto de lograrlo —musitas.

—A mí me parece muy bien que hayamos salido con vida. Fuiste muy valiente —dice Mim, orgulloso.

Te alegras de oír palabras de alabanza en boca de Mim. Coges una antorcha encendida de la pared y bajas lentamente por el pasillo.

Una racha de aire frío te golpea el rostro. Te apoyas en la pared y reúnes fuerzas suficientes para realizar un último esfuerzo.

—¡Vamos! ¡Eres capaz de hacerlo! ¡No te des por vencido! —te apremia Mim.

Avanzas con grandes dificultades. Sales a la superficie y te encuentras en una ladera cubierta de hierbas, árboles y flores silvestres. Más abajo, en el valle, oyes voces de pastores que atienden a sus ganados. Los llamas. Te trasladan a su campamento y te atienden hasta devolverte la salud. En cuanto recuperas las fuerzas te despides de tus nuevos amigos e inicias el camino a casa.

Todo el reino celebra tu retorno con un gran banquete. Le cuentas a tu padre lo que has averiguado. Mim te interrumpe a cada instante, pero ya no te molesta. Con tu información, los guerreros de tu padre empiezan a prepararse para combatir. En breve marcharán sobre Brookmere y lo reconquistarán.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

Recorres el pasillo con gran contento. Sissel te ha dado instrucciones para salir de los sótanos. Tendrás que burlar la vigilancia de unos guardias, pero tienes la certeza de que te acompañará la buena suerte.

Al acercarte a una habitación oyes un ir y venir. Te asomas por la rendija de la puerta y ves a seis kobolds.

Aunque no miden más de un metro, los kobolds suelen ser enemigos peligrosos. Sus herrumbrosas pieles pardas poseen la dureza del cuero. No tienen pelo, pero en sus cabezas lucen pequeños y desagradables cuernos puntiagudos.

Los seis llevan armaduras de cuero y espada: marchan tiesos de un lado a otro de la habitación.

En el extremo opuesto hay dos puertas.

1. Si intentas engañar a los monstruos con tu disfraz de trasgo, pasa a la página 10.
2. Si decides luchar con ellos, pasa a la página 67.

En lugar de responderle, empuñas la espada y la dejas caer con todas tus fuerzas sobre su verrugosa nariz.

—¡Eh! —exclama—. Eso no está bien.

Te arroja contra el muro de piedra. El golpe en la cabeza te hace perder el conocimiento.

—¿Qué es esto? —pregunta el gigante mientras te arranca el collar.

—¡Suéltame! —protesta Mim.

—Además, sabe hablar. ¡Qué maravilla! —dice el gigante, muy contento.

Sujeta a Mim alrededor de su frente a la manera de una diadema y se aleja.

Más tarde, al despertar, no recuerdas quién eres ni por qué estás en el suelo de un lugar húmedo y oscuro. Lo único que sabes es que te duele la cabeza.

Tal vez nunca conozcas las respuestas. Sales por la puerta. Quizá sobrevivas. En tal caso, es posible que recuerdes tu misión y todo lo que has averiguado. Aunque también es muy probable que no lo hagas…

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

El gigante te retiene con firmeza por el cuello de la túnica. Jadeas al intentar respirar y sientes un martilleo en la cabeza.

—Soy amigo de Furd —dices, confiando en que el gigante no haya hablado con él recientemente.

—¿Sí? —se sorprende el gigante—. Furd mi hermano, pero yo más listo. Si tú amigo de Furd, ¿por qué aquí?

—Acabo de ayudarle a ganar una partida de bolos con cantos rodados. Logré que ganara a Ool y ahora vuelvo a casa. Me parece que me he perdido. ¿Podrías enseñarme el camino para salir de aquí?

—Si tú amigo de Furd, te enseñaré.

—Claro que soy su amigo —te obligas a sonreír a pesar de que tienes la garganta seca—. Podemos ir a preguntárselo. Furd te dirá que soy un buen amigo.

Cruzas los dedos con la esperanza de que el gigante no acepte tu ofrecimiento.

—No, muy lejos para caminar. Creo a ti. Aquella puerta afuera. Mejor que digas verdad para no lamentarlo.

El gigante te deja en el suelo y señala la puerta de la derecha.

—Adiós y gracias —dices sinceramente agradecido.

Pasa a la página 141.

Abres la puerta y sales a otro corredor. Una racha de aire fresco acaricia tu cara y hueles el aroma del verdor campestre. Sabes que pronto estarás nuevamente en la superficie, y entre amigos.

Eres feliz. En breve podrás informar de todo lo que sabes a tu padre. Con sus fuerzas, Brookmere será vuestro otra vez.

FIN

Para vivir otra aventura, retorna al principio.

Avanzas como un rayo hasta que aparece una habitación brillantemente iluminada.

—¡Alto! —ordena una voz de orco—. Revela tu identidad y declara qué te trae por aquí.

Al principio crees que el orco se dirige a ti, pero en ese preciso instante oyes una voz que responde:

—Tong, del Clan Daxid. Voy a la reunión.

—Pasa —dice la primera voz—. Date prisa si no quieres llegar tarde.

Te adelantas y súbitamente te ves rodeado de pesados pliegues de tela que llevan impregnado el fétido olor de los trasgos.

Te debates y retuerces hasta comprender que tu agresor es una capa. Has ido a parar a un guardarropa de trasgos y están luchando contra una capa.

Tranquilizado, observas que allí hay hileras enteras de capas, botas, cascos y una serie de armas ordenadamente apiladas.

Sabes que como elfo no tienes la menor posibilidad de burlar la vigilancia del orco guardián y tratas de elaborar un plan.

—Bueno, te daré otra oportunidad. ¿Qué crees que debo hacer? —consultas a Mim.

—Es un asunto muy sencillo —se jacta Mim—. Recuérdalo: donde fueres haz lo que vieres.

—¡Vaya ayuda!, te pido respuestas y tú recitas refranes. No sirves para nada.

Pero las palabras de Mim te hacen meditar. Empiezas a entender qué quiso decir con su respuesta. Tienes que vestirte como si fueses un trasgo.

1. Si te pones una capa de trasgo y vas por el pasillo de la derecha, pasa a la página 104.
2. Si prefieres ponerte la capa y tratar de engañar al orco siguiendo el corredor que está directamente adelante, pasa a la página 150.

Bajas alegremente el pasillo. Con tu disíraz de trasgo entras en la habitación y desenvainas la espada.

—Hola, Lars. Hola, Lothar, Hola, Fritz —dices y sigues adelante.

Los lobos están desconcertados. Ven a un trasgo y lo huelen, pero algo no encaja. Cuando logran detectar tu olor a elfo, estás entre ellos moviendo la espada de un lado a otro. Ya has matado al que estaba más cerca. Los dos restantes se transforman en una confusión de colmillos y zarpas. El combate es largo y arduo. Los lobos operan en equipo, tratando de arrancarte los miembros tirando de ti por ambos lados. Por último uno de ellos se aproxima demasiado y le asestas un golpe fatal. Te vuelves como un rayo y logras matar al último. No estás ileso. Tienes heridas en los brazos y piernas, y sangras profusamente… ¡pero has ganado!

A la mayor velocidad posible arrastras a los lobos hasta el extremo de la habitación y secas su sangre con un trapo que encuentras. Confías en que los orcos no descubran los cadáveres de sus bestias hasta que tú estés bien lejos.

—Magistral, Brion —chilla Mim—. Estoy orgulloso de ti.

Tienes la impresión de haber estado una eternidad en corredores oscuros. Nada deseas tanto como sentir la caricia del viento fresco en el rostro. Pero más adelante sólo ves túneles interminables en los que reina la oscuridad. Quisieras abandonar y volver a casa, pero has hecho una promesa. Está en juego mucho más que tu orgullo: si quieres sobrevivir tienes que seguir.

Oyes un canto salido de la nada. No distingues las palabras pero decides rastrear el sonido hasta su origen. Te acercas a hurtadillas, curioso pero cauto.

Después de la curva te asomas a una habitación iluminada por antorchas casi agotadas.

Tres colosales gnolls borrachos están agazapados en la pared más alejada, compartiendo el contenido de un odre de vino.

—Sabes, Hodge, que podemos estar metiéndonos en dificultades —dice uno de los gnolls—. Se supone que estamos de guardia.

—Y estamos de guardia, Deiter —responde Hodge—. Estamos cuidando de esta pared.

Los tres se desternillan de risa.

—Ahora yo estoy cuidando el techo —agrega Hodge sin dejar de reír.

Deiter termina el vino y se lleva la boca del odre a un ojo.

—Mirad, ahora estoy cuidando el odre. Hodge, Rifkin, ¡el vino ha desaparecido!

—¡Oh, no! —lloriquea Rifkin, el tercer gnoll—. ¿No podemos conseguir más?

—No, alguien podría vernos —responde Deiter.

—Lo mejor será echar una siestecita —sugiere Hodge, mientras se acurruca.

—No —tercia Rifkin, al tiempo que patea a Hodge.

—Basta, vosotros dos. No olvidéis que estamos de guardia —les recuerda Deiter tambaleándose de un lado a otro.

A duras penas logran ponerse de pie. Cruzan la habitación haciendo eses y de vez en cuando tropiezan.

De pronto los tres chocan. Caen al suelo en una mezcla de brazos, piernas, armaduras y lanzas.

—Permíteme sugerirte que debes aprovechar la oportunidad para obsequiar a estos monstruos borrachos con algún tipo de lesión permanente —susurra Mim.

—No querrás decir que los mate, ¿verdad?

—Jovenzuelo, has captado perfectamente la esencia de la situación —replica Mim.

Pasa a la página 22.

Envuelto de la cabeza a los pies con la capa de trasgo, bajas por el pasillo sintiéndote a salvo. Gracias a la capa tienes el aspecto y el olor de un trasgo. En caso necesario podrás engañar a los guardias.

Te asomas a un recodo y ves a un guardia orco que murmura casi para sus adentros:

—¡Hablarme así a mí! ¿Qué se creen que son? Un puñado de trasgos de mala suerte, eso son. Si vuelven por aquí les daré una lección. Les arrancaré las narices. Ni siquiera un trasgo del Clan Daxid puede hablarle a Swart en ese tono.

El orco prosigue refunfuñando entre dientes.

Swart custodia la única vía de salida. Si no decides volver sobre tus pasos, tienes que encontrar la manera de burlar su vigilancia. Tienes una extraña ocurrencia. Tan extraña que podría dar buenos resultados. Te echas la capa sobre la cara y entras en la habitación.

Con las rodillas temblorosas te acercas y dices:

—Disculpe, señor Swart. Vengo en nombre de mi clan para disculparme por si alguien le hubiera dicho alguna impertinencia. Esperamos que no se haya ofendido, pues nada está más lejos de nuestros propósitos. No queremos que entre nosotros haya sentimientos encontrados. Sabemos que usted estaba cumpliendo con su deber y todos sabemos que lo hace muy bien. Tenemos la certeza de que jamás permite que los sentimientos personales se interfíeran en su misión. Me han enviado para cerciorarme de que usted sabe cuánto lo respetamos y para expresarle nuestras más sinceras excusas.

Anonadado y boquiabierto, Swart te mira perplejo:

—¿Me estás tomando el pelo? —empieza a bizquear—. ¿Has oído hablar de mí?

—Por supuesto —te apresuras a contestar—. ¿Quién no ha oído hablar de Swart, el mejor guardia de los alrededores?

—Supongo que así es. Ahora date prisa si no quieres llegar tarde a la reunión. Trata de alcanzar a los demás. Yo tengo que volver a mi puesto.

Swart se cuadra y marcha de un lado a otro de la habitación mientras tú avanzas a paso vivo en dirección al túnel. Sonríes para tus adentros preguntándote cuánto tiempo le llevará a Swart comprender que habías llegado desde una dirección incorrecta. Ahora sabes que más adelante hay trasgos. Tienes que avanzar con mucho cuidado para no toparte con ellos.

Pasa a la página 107.

ÍNDICE DE MONSTRUOS Y SERES

Bugbear. Monstruo gigante semejante a un trasgo gigante.

Cubo gelatinoso. Monstruo de forma cúbica que va «barriendo» los pasadizos subterráneos deshaciendo todo organismo vivo que encuentra a su paso. Son casi transparentes y difíciles de ver.

Elfo. Raza de semihumanos. Muchos de ellos tienen poderes mágicos.

Gigante de las colinas. Uno de los gigantes miás grandes que existen. Suele medir más de tres metros. Tiene una gran fuerza.

Gnoll. Criaturas parecidas a las hienas, de piel gris verdosa. Suelen llevarse bien con monstruos como los orcos, trasgos, bugbears, ogros, etc. Son fuertes y malévolos.

Grantrasgo. Trasgo del tamaño de un hombre.

Hombre-rata. Seres poderosos y malignos que pueden adoptar distintas formas: ratas gigantes, ratas-hombres de tamaño humano y de seres humanos normales. Suscitan la obediencia de cuantos monstruos les rodean, especialmente las ratas.

Kobold. Criaturas de la oscuridad. Son pequeños y sin pelo. Tienen la cara perruna, cuernos y ojos de color rojizo.

Orco. Horribles criaturas que parecen una extraña mezcla entre un animal y un hombre. Son nocturnos y omnívoros, muy fieros y prefieren vivir bajo tierra.

Protector invisible. Extraños seres procedentes del plano etéreo. Pueden ser convocados por un mago para servirle durante un tiempo, generalmente como protección. Suelen interpretar las órdenes a su manera para intentar escapar de la tarea encomendada.

Trasgo. Raza de seres pequeños y horripilantes. Odian la luz y sus ojos brillan con luz roja en la oscuridad. Posiblemente estén

lejanamente emparentados con los kobolds.

Trasgo gigante. Es la especie de trasgo de mayor tamaño.